

CSILLAGHULLÁS

CONSTRUCTOR

X-COM: APOCALYPSE

JURASSIC PARK

THE FEEBLE FILES

HEXEN II

HÁBORÚRA DERŰ

7TH LEGION

DARK REIGN

NUCLEAR STRIKE

PACIFIC GENERAL

WARLORDS III

team 17
nice & juicy

KARÁCSONYI ELŐZETES AZ 576 KByte
MAGYAROSÍTOTT JÁTÉKAIBÓL!

WORMS 2, I-WAR, F22 AIR DOMINANCE FIGHTER

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

ЛАТЭКПК

	Fog #	units
TEMPERATION COLLECTION	8295	
TEN PIN AVE	9955	
TERMINAL VELOCITY	3285	
TEST DRIVE 4	N/A	
THESE HOSPITAL	7955	
THEME PARK CLASSIC	4895	
THICKER	9955	5005
THIS MEANS WAR	9955	4955
THUNDER HAWK 2	3285	
THE FIGHTER COLLECTOR CD 4	4955	
TIGERGRAPH	11355	7955
TIME COMMANDO CLASSIC	4955	
TIME GATE	5955	2935
TIMELESS LERASSAL		
TITANIC IN 5	9955	
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	9955	7955
TOMB RAIDER	9555	6995
TOMRA CONSTRUCTION	9555	
TOP 100 WINDOWS ME III	1555	
TOP GUN 4	4955	
TOTAL ANNIHILATION	11355	
TOUCH AVE OF 5TH MUSTETER	9955	4955
WADYAR LERASSAL		
TRACK ATTACK	7955	3385
TRANSPORT TYCOON	4955	
TURFELAND	9555	
TUMBLER 1	9955	4955
WADYAR LERASSAL		
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	5955	7955
ULTRA DREAM TEAM 4	4955	
ULTIMA 8 PADAM CLASSIC	4955	
ULTIMATE DOOM	4955	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11355	
ULTIMATE SOCCER ENCYCLOPEDIA	9955	4955
UNIVERS	1555	
US MARINE FIGHTERS	5955	
US MIGHTY FIGHTER CLASSIC	4955	
YOUNG CONQUEST	7355	4955
VIRTUA FIGHTER 3	11055	
VIRTUAL KAPTS	4955	
VIRTUAL SHOOTER	8955	4955
VORTEX 100	9955	7355
WADYAR WHEELS	2955	
WAR COLLEGE	9955	
WAR COMMANDO EXPLOSION	9955	
WARCRAFT 1 DELUXE	11355	
WARHAMMER	9955	7955
WARFEDDS II	11055	
WARPLANES	7355	4955
WE ALL NEED EXTRA SPEED	4955	
WEREWOLF	4955	
WETLANDS	3285	
WHERE IS WALLY	4955	4955
WHITE LINE COLLECTION	9955	4955
WING COMMANDER 4	2955	
WING COMMANDER II	4955	
WING COMMANDER III	9955	
WADYAR LERASSAL		
WIPOUT JARGENTUM 4	4955	
WIPOLORY GOLD	11355	7955
WOLFE 1	11055	
WOLF	9955	
WOLFPACK	4955	
WORLD RALLY FEVER	4955	4955
WORMS LIMITED	4955	
WORMS 2	N/A	
X CAR	11355	
X COM APOCALYPSIS WOT 3	12955	9955
X COM TERROR FROM DEEP 4	4955	
X COM UNKNOWN TERROR WOT 4	9955	9955
X FILES UNRESTRICTED ACCESS	N/A	
X WING COLLECTION	4955	
X WING VS THE FIGHTER	11355	
X WING	9955	2955
YODA STORIES	4955	9955
ZEPPELIN	9955	9955
ZEPH RASERS	9955	9955

1 + 5 JÁTÉ

	Frags	kills
BLAZE WARRIOR	1000+	1000+
BLUES BROTHERS	1000+	1000+
BOMBARD	1000+	1000+
GRAND PRIX CIRCUIT	1000+	1000+
INT. ATHLETICS	1000+	1000+

I + 50 JÁTEK

	Frags	kills
F15 STRIKE EAGLE	2000+	1000+
F15 STRIKE FIGHTER	2000+	1000+
BLUNSHIP	3999+	1000+
KNIGHTS OF SKY	2000+	1000+
MY TANK PLATOON	2000+	1000+
SPECIAL FORCES	2000+	1000+
SUPER TETRIS	2000+	1000+

1+50 JÁTÉK

	Foggy Dr	Salisbury
F15 STRIKE EAGLE	2000 -	1991
F16 STEALTH FIGHTER	2000 -	1994
BUNSHIP	3999 -	1999
KNIGHTS OF SKY	2000 -	1991
M1 TANK PLATOON	2000 -	1991
SPECIAL FORCES	2000 -	1991
SUPER TETRIS	2000 -	1991

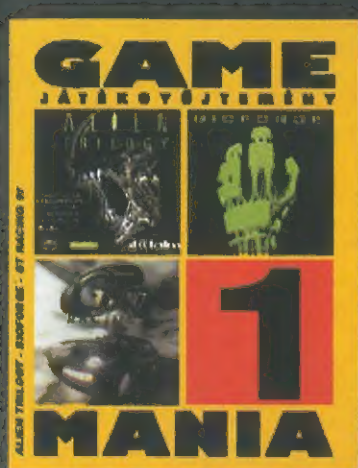
Ι Α Τ Ε Κ Π Κ

	Frags	Kills
BATTLE ISLE DATA	2090	2090
IMPERIAL TIT	2050	2170
COMMANCHE MISSION DISK 1	2040	2090
IMPERIAL TIT	2030	2090
LARKER	2030	2090
DEATH STRIKE	2030	2090
DREAMWALK	2030	2090
EL FISH	2030	2090
F14 FLYING DEFENDER SCENARIO	2030	2090
FLIGHT SIMULATOR TUTOR KIT	2030	2090
FRUIT DC	2030	2090
GUSTY	2030	2090
IMPERIAL PURSUIT X WING DATA	2030	2090
INFERNO	2030	2090
JACKETS THE EARTH	2030	2090
JAGGED ALLIANCE	2030	2090
JUNGLE BOOK	2030	2090
LEGEND OF KYRIENHIA 2 HAND OF FATE	2030	2090
LICH KING	2030	2090
MIDWINTER	2030	2090
MIDWINTER 2	2030	2090
PARAGLIDERS	2030	2090
PATRICIAN	2030	2090
PATRIOT	2030	2090
PEPPER 5 ADVENTURE	2030	2090
PINBALL DREAMS 2	2030	2090
PIZZA TITAN	2030	2090
PRIVATEER SPEED PACK	2030	2090
PYROTECHNICA	2030	2090
QUEST FOR GLORY II	2030	2090
RAILROAD TITAN DELUXE	2030	2090
RETURN OF THE PHANTOM	2030	2090
ROCK MEDIUM	2030	2090
ROUNDOULD	2030	2090
SPECTRA VR	2030	2090
STAN-ORG	2030	2090
SYSTEM SHOCK	2030	2090
TRANSFORM TITAN IN EDITOR	2030	2090
ULTIMA IV PART II	2030	2090
ZETVELIN	2030	2090

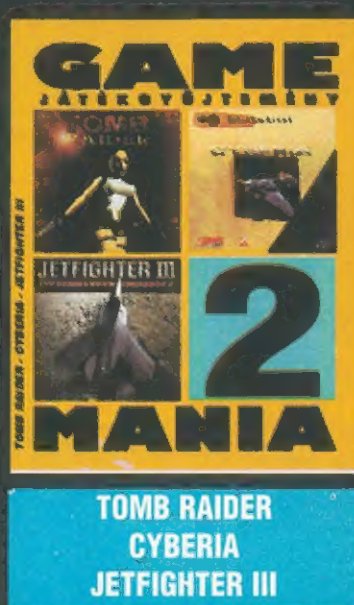
GAME MANIA

MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL ELLÁTOTT

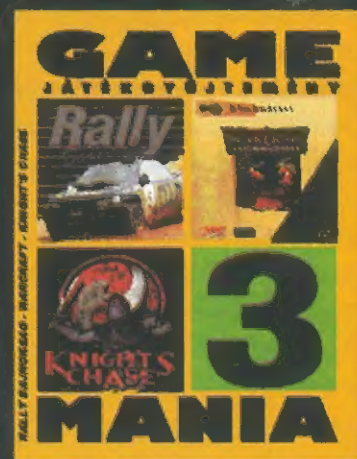
GYŰJTEMÉNYSOROZAT



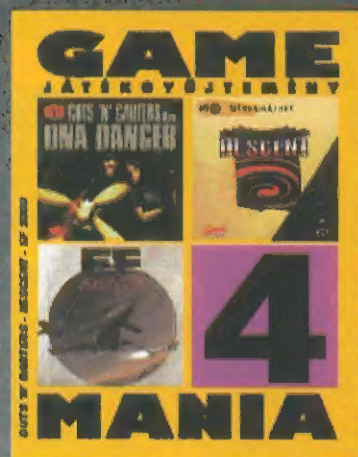
ALIEN TRILOGY
BIOFORGE
GT RACING 97



TOMB RAIDER
CYBERIA
JETFIGHTER III



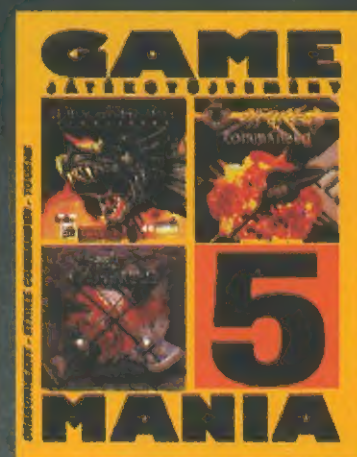
RALLY BAJNOKSÁG
WARCRAFT
KNIGHT'S CHASE



GUTS'N'GARTERS
DESCENT
EF 2000

Minden játék teljes verzió
Minden játékhoz magyar nyelvű leírás
Minden gyűjtemény magyar dobozban
Minden gyűjtemény fogyasztói ára:

9999,-



DRAGON HEART
STRIKE COMMANDER
TOUCHÉ

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY!



TUNNEL B1
9999,-

+



EF 2000
9999,-

+



TOUCHÉ
9999,-

= 29997,- helyett

14999,-

Akciók játékaik ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 Képte üzletben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 359-0576-os telefonszámon.



AKCIÓS SZELVÉNY
Aktion áraink csak ezzel a szelvényrel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogszerű!

576
KÉPTE

Az árak már tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

THE LOST WORLD (PS)	8
DARK REIGN (PC)	10
HEXEN II (PC)	12
THE FEEBLE FILES (PC).....	14
PARAPPA THE RAPPER (PS)	17
SEGA WORLDWIDE SOCCER (PC)	18
IGNITION (PC)	19
NUCLEAR STRIKE (PS)	20
CONSTRUCTOR (PC).....	22
BLAST CORPS (N64).....	24
TRASH IT (PS)	25
OUTPOST 2 (PC)	26
7TH LEGION (PC).....	28
PACIFIC GENERAL (PC)	31
FORMULA 1 97 (PS).....	32
HOMM2: PRICE OF LOYALTY (PC).....	33
WARLORDS III (PC)	34
X-COM: APOCALYPSE (PC).....	36
RALLY CROSS (PS)	40
F22 ADF (PC).....	41
I-WAR (PC)	42
WORMS 2. (PC)	43
PC HÍREK.....	4
KONZOL HÍREK.....	6
THE LOST WORLD: A FILM	7
CINKELT LAPOK	38
CSEVEGŐ	44

7TH LEGION (PC)	28
BLAST CORPS (N64)	24
CONSTRUCTOR (PC)	22
DARK REIGN (PC)	10
F22 ADF (PC)	41
FORMULA 1 97 (PS)	32
HEXEN II (PC).....	12
HOMM2: PRICE OF LOYALTY (PC).....	33
I-WAR (PC)	42
IGNITION (PC).....	19
NUCLEAR STRIKE (PS)	20
OUTPOST 2 (PC)	26
PACIFIC GENERAL (PC).....	31
PARAPPA THE RAPPER (PS)	17
RALLY CROSS (PS)	40
SEGA WORLDWIDE SOCCER (PC).....	18
THE FEEBLE FILES (PC)	14
THE LOST WORLD (PS).....	8
TRASH IT (PS)	25
WARLORDS III (PC)	34
WORMS 2. (PC)	43
X-COM: APOCALYPSE (PC).....	36

tartalom

V I I I . A J A R L Y A M , 1

The Lost World

Pillantás a mozi világába, majd körutazás a Playstation-megvalósításban.

7. oldal



Formula 1 97

A páratlan hetek végének kitöltéséhez Forma 1 rajongóknak.

32. oldal

Hexen II

Sikerült végre magunkhoz ölelni a Raven sikerprogramjának csodaszép folytatását.

12. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/10-66-22)

Felölös vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

rendelőkészítés: Kisvárosi Renáta Levélátvitel: Recent Kft.

Adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjesztő a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.).

1389 Budapest, Pf.: 132



The Feeble Files

A Simon the Sorcerer alkotóinak gyönyörű sci-fi kalandjátéka

14. oldal



Constructor

Enghén lőkött Sim City Theme Hospitalt idéző kivitelezésben - potenciális veszély a rekeszizmokra.

22. oldal



AKTUÁLIS

Meleg üdvözlét mindenkinek, aki belátogatott októberi számunkba. Legalább olyan meleg, mint amilyen az elhűződő vénaszonyok nyara volt. (Jó, akkor langyos...) Jelen havi körutazásunk a számítógépes játékok világában jónéhány meglepetést tartogat számotokra: egyrészt megérkezett egy rakás várva várt finomság (hogy csak a Hexen II-t, a Dark Reigt, a 7th Legiont, a Constructort vagy a Nuclear Strike-ot említsem), másrészt bepillantunk a jövő titkaiba is: meg-

tudhatjátok, hogy az 576 Kbyte milyen magyaráított, sikvárományos játékokkal lép meg benneteket karácsonyra.

A Csevegőben is lesz egy kis meglepetés: ha már nem eleve ott kezdted el olvasni az újságot akkor onnan megtud-

hatod, hogy nem-sokára úgy csinálunk, mint az egysejtűek.

A következő meglepetésem az, hogy bár eddig már hozzászokhattatok, hogy 18-a környékén jelenik meg az aktuális számunk, de ez most kicsit változni fog, mert a következő számunktól kezdve ez az idő előrejön 10-e környékére. Utolsó meglepetésem mára: lehet, hogy átkereszteltem az újságot 'Meglepetés'-re. Az is lehet, hogy majd nőknek szól. Meg az is lehet, hogy az utóbbi időben kissé elhatalmasodott rajtam az örökölthetőség. Mielőbbi gyógyulásom reményében, pusszantok mindenkit a Csevegőig.

CoVboy



Ignition

A felülnézeti autóversenyek új csillaga.

19. oldal



APRÓSÁGOK

Rögtön nyitásnak egy rossz hír: az **Electronic Arts/Bullfrog** duó által novemberre ígért és – legalábbis általam – nagyon várt új játéka, a **Populous 3.** megjelenése átcúszik a jövő év első negyedére. Az indoklás nem technikai jellegű volt: az EA egyik fejese azt nyilatkozta, hogy nem akarták beengedni a játékot a karácsony előtti kavargásba. Hüpp!

Másodiknak jöhetnek elmaradhatatlan új híreink **Lara Croft**-ról: most éppen a digitális hősök csarnokába, a világ technizálását legjobban elősegítő 50 személy közé kapott meghívót. Impozáns társasága van: az Intel és az Apple elnöke, az a tésztaképi szőke fickó a Mikropuhányoktól, továbbá George Lucas. Ez a kevésbé érdekes hír (előbb-utóbb szerintem úgyis a Playboy is az év Playmate-jének választja), a másik viszont kicsit sajátos fényt vet a konzolok között továbbra is változatlan hevesseggel dúló gazdasági háborúra: a **Sony** ugyanis leszerződött az **Eidos**-szal, hogy Lara semmilyen formában nem jelenhet meg a konkurens **Nintendo** és **Sega** platformjain. Bármilyen más lehet – kivéve minden idők egyik legsikeresebb játékát, amiből egyedül PlayStationön több mint másfélmillió darabot adtak el idáig.

Kis számháború az eladási listákkal: szeptember utolsó hetében 2,7-szer több darabot adtak el az aktuális PlayStation-sztárból (Formula 1 97), mint a legjobban fogyó PC-s játékból (Dungeon Keeper); a DK-ből 79,6%-kal többet, mint a legjobb budget kategóriás játékból (Duke Nukem 3D); a DN3D-ből 18%-kal több fogyott, mint a legsikeresebb Saturn-játékból (Resident Evil); a Saturnos RE 32,6%-kal ért el nagyobb piaci sikert, mint a Gameboyos Mario +Yoshi; és végül a Formula 1 97 14%-kal jobban fogyott, mint az többi platform első helyezettje összesen. Na, mit gondoltok, melyik gépre érdemes fejleszteni?

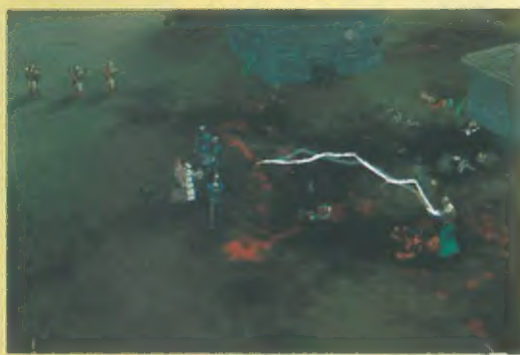
A **Sony America** bejelentette, hogy a szeptember elején bemutatott **Final Fantasy VII** című PlayStation-játékuk túllepthe a félmillió darabos eladást, és ezzel az év legnagyobb példányszámban elkelt játéka lett. Nem is csodálom: Martin már majd két hete nyomja a szomszédban az NTSC-verziót...

Az ősz talán legmegdöbbentőbb híre (kacsája?) az a kb. 200 millió dollárra tartott részvény-ügylet, amelynek folytán a GT Interactive talán bekebelezheti a patinás nevű MicroProse-t. A GTI már így is a világ második legnagyobb játékkidője az Electronic Arts mögött – vajon kit akar még lenyelni?

PC - HÍREK

MYTH: THE FALLEN LORDS • EIDOS

Az Eidos manapság a legdinamikusabban fejlődő kiadónak számít a piacon, és bár Lara Crofttól és a körülötte zajló hűhótól lassan már kiütéseket kap a tisztelt publikum, néhány igen invenciózus művet is rejtegetnek a tarsolyuk mélyén. Itt van például a Bungie rövidesen megjelenő játéka, ami kiváló példa arra, hogy hová lehet továbbfejleszteni a real time stratégiákat. Az első számú újdonság a környezet, hiszen itt nem futurisztikus páncélszörnyek és kommandósok a főszere-



plők, hanem a derék Tolkien apó fantáziájának már jól ismert lényei: varázslók, lovagok, orkok, elfek, cvölffök – és így tovább. A második számú – és egészen meglepő – újdonság a grafikai megvalósítás: a 7th Legion és a Dark Reign által követett felülnézeti ál-3D helyett ama egyszerű módszert alkalmazták, hogy a terepet valóban 3D-be helyezték mondjuk a la Magic Carpet 2. A hegy az tényleg hegy, és csak akkor látom a mögötte settenkedő gaz ellent, ha hős csapataimmal szíveskedek megkerülni – vagy éppen – vagy éppen forgatom a kameraállást. A harmadik módszer az, hogy zoomolom a nézeti képet, amire egyébként a terep teljes áttekinthetősége végett szükségem is van. Ez már önmagában is meglehetősen látványos megoldás, de ehhez még jönnek a valóságot idéző megvilágítási effektek, továbbá a

változó időjárás tényező. A grafikának kellemes pontja a csaták kivitelezése: a sima C&C-klónok szimpla robbanásai után itt tényleg csatákat látunk – nincs is annál szebb látvány, amint rettenthetetlen lovagjaim csépelik a konkurens hadakat, és nagyobb összeadások alkalmával annyi ketchup borítja a csatamezőt, mint egy vadabb Carmageddon-ámkofutás idején! Természetesen lesz multiplayer opció is, továbbá van a játéknak még egy érdekes tulajdonsága is: a játékos egy script-nyelv segítségével tetszés szerint átprogramozhatja a szörnyeket, átírhatja a szabályokat, tehát tulajdonképpen egy teljesen új játékot is írhat magának.



TOURING CAR CHAMPIONSHIP - CODEMASTERS

Ha a Codemasters nevét hallja az ember, akkor rögtön a Micro Machines jut eszébe – ami talán nem is véletlen. Bár most nem a negyedik részéről lesz szó, de azért maradjunk az autóversenyeknél, hiszen a Kódmezték egy szörnyen fejlesztik PC-re és PlayStationre a TOCA-t, mint a brit ralibajnokság licencének boldog tulajdonosai. A manapság annyira divatos Forma 1-feldolgozások után a játék mindenképpen üdítő színfolt lesz, hiszen a McLarenek és Williamsek után most nyolc olyan "hétköznapi" autókba helyezhetjük becses ülepünket, mint mondjuk a Honda Accord, az Audi A4 vagy a Nissan Primera. A bajnokság nyolc pályán zajlik, amelyek a lehető leg-

élethűbben modellezik a mintául szolgáló eredetieket. Bár most természetesen nem felülnézeti autóversenyről van szó, a grafika tekintetében a szerzők hozzák a szokásos formájukat: a dinamikus kameramozgatás nemcsak a látványosságot, hanem az átláthatóságot is hivatott támogatni, míg a maximális élethűséget garantálja, hogy a játék tesztelésénél a legnevesebb bajnokok is közreműködtek. A TOCA-val hálóban nyolc (PSX-en két) játékos nyomulhat majd egyszerre, és a játék nemcsak 3D-, hanem MMX-támogatást is kap –

valószínűleg már a karácsonyi nagybevásárláskor. (Egy apróság, ha már a Micro Machines-nél tartottunk: abból is szinte kész van a PC-verzió.)



Jé, megint egy autóverseny – és megint egy rally! Az ember lassan azt hinné, hogy idővel megcsömörlenek a játékosok ettől a sok autóversenytől, de az biztos, hogy nem minden idők egyik legjobb PC-s autós szimulátorának folytatásától. A továbbfejlesztett változatban csak a minőség maradt a régi, azon kívül tulajdonképpen minden megváltozott: elsősorban a fejlesztő cég neve (igaz, hogy a benne dolgozók még ugyanazok, mint az elsőben). A legmeghatározóbb újítás, hogy a játék

3D támogatással fut, és így olyan kinézetet kapott, hogy még egy PlayStation-tulaj is csak csettinteni tudna a látványtól. További négy autó (Renault Megane, Toyota Celica, Ford Escort és Peugeot 306) volánja mögé ülhetünk be, de ezeken kívül még akad egy rejtett autó is, amelyet akkor kapunk meg, ha már minden lehetséges dolgot megnyertünk. A pályák választéka szintén bővült néhány egzotikus darabbal (Kína, Kanada, Kolumbia, stb.), szám szerint ötlet. Tulajdonképpen más újdonság nincs is

– tehát a játék "csak" sokkal szebb, több és jobb lesz. Tűrhető eredmény...



SIERRA

A múltkor, félig sem teljes ECTS-be-számolónkban csak a legnagyobb játékkiadók újdonságaival foglalkoztunk (azokkal is csak futólag). A már hagyományos helyhiány miatt közülük is kimaradt a Sierra, akinek őszi/téli kínálatát most vesszük szemügyre. Kezdjük rögtön a repülőgép szimulátorokkal, amelyek terén a **Sierra Pro Pilot** meglehetősen bizonytalan területre merészkedett, nevezetesen a polgári repülés területére. (A nem kimondottan akciódús téma miatt a MS Flight Simulatorokat és Flight Unlimitedet leszámítva nem is nagyon erőltetik ezeket a fejlesztők.) A játékban az európai és amerikai kontinens 2.500 repülőterére és 100 városába röppenhetünk el a világ 5 legnépesebb magánrepülőgépének fedélzetén. A 3D AVI-filmmel aláfestett játék akár pilóta-tanfolyamnak is használható, hiszen egy "virtuális" oktató több mint négy órán keresztül képez bennünket a repülés rejtelmire – a manager aszisztens helyek már mind beteltek, szóval pályaválasztási gondokkal küzdő fiataloknak mindenképpen ajánlott... Lényegesen több izgalmat rejtget az **Aces: X-Fighters**, amely a II. világháború utolsó napjaiba visz bennünket, amikor is a szembenálló felek mérnökei minden lehetőséget elkövettek, hogy a technika legújabb vívmányait a minél

nemrég a Flying Corpsban volt szerencsénk – talán nem kizárt, hogy éppen ennek a sikere motiválta a Dynamixot, hogy a jelenlegi technikai lehetőségeknek megfelelően újrakreálják egykori sikerüket. Az FC-vel ellentétben a Red Baron II-ben elsősorban az élet- és korrúzióra helyezték a hangsúlyt: a történelmi adatok alapján megpróbálták rekonstruálni az egykori nyugati front mintegy 40.000 km²-ét és mintegy 50.000 földi objektumát, 40 típus repülősi tulajdonságait, stb. – na, most az egy más kérdés, hogy ez a maximális élethűsége való törekvés mennyire megy majd a játszhatóság rovására. A már elmaradhatatlan multiplayer-opció mellett akad még néhány bónusz is: sikerélményre (?) vágyók összecsaphatnak a leghíresebb ászokkal, kreatívuk küldetéseket fabrikálhatnak a mission builderrel, sőt, a leendő Benetton-dízájnernek akár át is pingálhatják az akkoriban divatos dílis színekre masináikat... Mech Warrior, G-Name és társainak kedvelői fenhetik a fogukat az **Earthsiege 3.** részére, amelyben három szemben álló faj 40 kü-

ció, továbbá küldetészerkesztő került az eredeti változatba. A **Lords of Magic** c. real time stratégia a Warcraft már jól ismert fantasy-világába visz bennünket, elődjétől lényegesen eltérő – néha leginkább a Heroes of Might and Magic II-re emlékeztető – grafikai kivitelezéssel. A játékot akár hatan is nyomhatják hálóban: minden játékos fejlesztheti skilljeit, növelheti mágikus energiáját,



Red Baron II

megegyeztetni pozícióit, de a szokásos 'mindenki mindenki ellen'-módszeren kívül akár szövetségre is léphet egy másik játékosal, hogy együtt hódítsák meg a világot. Szintén meglepő újítás, hogy míg a csaták real time-ban zajlanak, addig az egyéb lépések körökre vannak osztva. (Hopplá! Real time stratégia: érzékezőfelben van még a **Starcraft** is, amiről már írtunk vala, így most nem boncolgatjuk különösebben – majd ha megjelent, de akkor viszont nagyon!) Military-hajlamokkal megáldott, otthoni kommandósoknak szól a **Police Quest: SWAT II.**, amelyben az amerikai rendőrség egy különleges osztagában fogunk életveszélyes akciókba indulni. Míg a játék első része az akkori trendnek megfelelően egy interaktív mozi volt, most a Wages of War vagy az X-Comot idéző, izometrikus nézetből megvalósított akció/stratégiai játékhoz lesz szerencsénk, amelyben a los angelesi SWAT-kommandó 30 bevetését játszhatjuk le – vagy egymást csépeljük, akár nyolcan egyszerre. Egy igen kretén kompozíciót hagytam a végére, ami a **Star Warped** nevet viseli, és talán a 20 éve egyfolytában zajló, de manapság új reneszánszát élő Star Wars-mizériáról óhajt egy új bőrt lehúzni. Már legalábbis a maga sajátos módján, hiszen ebben a kilenc részből álló paródiában nem igazán a LucasArts-cuccok által favorizált kultuszt ragozzák tovább – én legalábbis nem nevezném annak az időgépet, ami elmondja az ismerős szereplők jövőjét; a "Mortal Kombat-klón"; az ewok-üldözést – nemkülönben a többi épületes marhaságot.



Earthsiege 3.

jobb repülőgépek előállításának szolgálatába állítsák. A játékban felvonulnak a kis példányszámban gyártott vagy csak tervezőasztalon létező típusok, de ami ennél lényegesen meghökkentőbb: a játékos a rendelkezésre álló tapasztalatok alapján akár új típust is tervezhet, mi több, az újonnan kreált masinával akár meggyorsíthatja/megfordíthatja az európai légi háború végkimenetelét – már legalábbis attól függően, melyik oldalról játszik. Egy régi nagy név éled újra a **Red Baron II**-ben, ami az I. Világháború nyugati hadszínterére, a harci repülés hőskorába visz bennünket. Újra berepülhetjük azokat a két- és háromfelű pőfűgő masinákat, amelyekhez

ötödik részéhez érkezett a **Quest for Glory**-sorozat is (**Dragon Fire**). A fantasy-környezetben játszódó, RPG-elemekkel és akciórészekkel (párviadalok) átszőtt kalandjátékban meg kell szabadítanunk Silmaria szigetét az ellene törő szörnyek hordáitól és egy rettenetes sárkánytól. A játék ugyanazzal az új real time 3D grafikus engine-nel készült, amit a KQ VII-hez terveztek Sierráék. A cég két új stratégiai játéka közül az egyik már ismerős lehet egyeseknek, ugyanis a **Civil War Generals II** tulajdonképpen az amerikai polgárháború idején játszódó első rész bővített kiadása: új küldetések, javított AI, a teljes háborút felölelő campaign-mód, multiplayer-op-



Lord of Magic



Aces: X-Fighters



Star Warped

A **Monolith** bejelentette, hogy megkezdtek a **Blood II** fejlesztését. Bár a játék első része a Duke Nukem engine-jére épült, a folytatás már saját fejlesztésű cuccal készül és csak 3Dfx-kártyákkal fut majd. Közben valószínűleg még karácsony előtt a boltokba kerül a 11 új pályát, 7 új szörnyet és a 3D-patcheket tartalmazó **Blood Plasma Pack** is.

Lassacskán megjelenéséhez közeledik (úgy karácsony magasságában) az **Acclaim** nagysikerű N64-játéka, a **Turok PC-s** változata. A játék néhány újdonságot is tartalmaz az alapjáéhoz képest, de – a konzolról átirított játékok jó szokása szerint – kizárólag 3Dfx-kártyával fut majd.

Nem közeledik lassacskán a megjelenéséhez a Doom és a Quake szellemi atyja, **Jon Romero** új játéka, a **Daikatana**: bár az **Eidos** az ECTS-en még novemberre ígérte a játékot, a Mester úgy véli, hogy jövő március előtt semmi esetre sem készülnek el.

Rakásnyi nagysikerű játékokhoz érkeznek a közeljövőben **kiegészítők**, úgymint: **Civilization II**: A mérhetetlen mennyiségű nem-hivatalos pálya után 15 pálya várható a Microprose-tól.

Red Alert The Aftermath: A Counterstrike mission disk küldetései multiplayer-módban, pár új darabbal, 6 új egységgel. Várható még két új campaign és több mint 100 multiplayer-pálya.

Dungeon Keeper: A Bullfrog karácsonyra szándékozik megjelentetni az új szinteket és új karaktereket tartalmazó küldetéslemez.

Carmageddon Splat Pack: 15 új autó az országúti kamiontól a Mini Morrisig, 18 új pálya két városi és egy középkori (?) helyszínen – na és 'tartalomhoz a forma'-alapon: a pokolban.

Redneck Rampage: Hamarosan várható egy új pályákat tartalmazó kiegészítő és egy pályaszerkesztő. Addig el lehet szórakozni a szigorúan 18 éven felülieknek szóló patch-csel...

Flying Corps Gold: Multiplayer-opció, 3Dfx-támogatás, új gépek és mission editor.

Az új Playstation-sztr, a **Psychosis Formula 1 97** programja minden eddigi rekordot megdöntött, amint 24 óra alatt több mint **35.000** példányban talált gazdára egyedül Nagy Britanniában. Eredménye csak párszázzal marad el minden idők általános rekordere, a **Red Alert** mögött.

APRÓSÁGOK

Mint ahogy a dupla szám után a múlt hónap híroldalait az ECTS infok foglalták el, felgyülemlett néhány "apróság" a konzolipar óriásait illetően.

☛ Rögtön kezdjük is az M2-vel, ami úgy tűnik végleg a sülyesztöbe került. A 300 által kifejlesztett technológiát – mint korábban hírt adtunk róla – a Matsushita vásárolta meg. A japán mammut cég a legújabb fejlemények szerint minden ezzel kapcsolatos projektet beszüntetett. A meghatározást egyesek szerint a Sony hatalmas erőfőlténye váltotta ki, de az igazi indok valószínűleg örökre homályban marad, lévén hogy az új konzol megjelenését hivatalosan soha nem publikálták. A Matsushitát a több millió dollár kidobott pénz persze nem valószínű, hogy földhöz vágja, de a kedvezőtlen fejlemény annál érzékenyebben érinti azokat a fejlesztőket, akik már a kezdetektől fogva fejlesztettek a formátumra. A Warp például már több mint két éve készül a D2-vel, amit ennek köszönhetően most át kell konvertálnia egy másik géptípusra. A drága technológia azért szerencsére nem kerül teljes egészében a kukába: néhány játéktérkép gép belsejében a jövőben fel fog bukkanni.

☛ A Sega-Bandai egyesülés szintén kúba esett. A "hagyományos" játékokat gyártó Bandai elnökét állítólag cégének fiatalabb alkalmazottjával győzték meg róla, hogy a két cég érdekeltége nagyon eltérő területeket érint. Egyes megfigyelők azonban úgy értékelik, hogy a Tamagochi sikere húzta ki annyira a Bandai szekerét kátyúból, hogy már nincs szüksége a Sega oltalmára.

☛ Hogy folytassuk a sikertelen együttműködések sorát, innál az is bizonyos, hogy a Saturn2 (vagy ha úgy tetszik: Black Belt) lelkét nem egy 3Dfx kútyu fogja biztosítani. Maga a Sega ugyan még soha nem tett bejelentést az új gépet illetően, de az nem titok, hogy a 3Dfx már március óta kifejlesztett egy 3D chipsetet egy új Sega konzolhoz – ezt a munkát a Sega most leállította. A havonta változó hírekből kiindulva meglehet, hogy a Sega amerikai és japán kirendeltsége között egyfajta verseny folyik, s ezt a kört ezúttal az amcsik vesztették el. Az új gépre vonatkozó kérdések tehát továbbra is nyitottak.

☛ Innál hivatalosan is megerősített tény, hogy a Saturnhoz egy új memóriamodul jelenik meg, ami megháromszorozza a gép memóriakapacitását és amit elsőként a Capcom játéka fognak hasznosítani. A legjelentősebb eltérés a Kings of Fighters 95 hasonló cartridge-éhez képest, hogy ez teljes egészében RAM modul lesz, tehát ugyanazt a kártyát más-más játékokkal lehet használni. A Capcom legújabb arcade átiratában, az X-Men versus Street Fighterben már be is lehet majd kapcsolni az új kiegészítő használatát, ennek révén pedig 100%-os játéktérmet élmenyít ígérnek – igaz, egyelőre sajnos még csak Japánban.

KONZOL HÍREK

BUSHIDO BLADE (PLAYSTATION)

A Square Softtól már megszokhattuk, hogy kitűnő RPG-eket tudnak készíteni. Hamarosan arról is meggyőződhetünk, hogy az akció műfajban is otthonosan mozognak. A Bushido Blade egy olyan 3D verekedős játék lesz, ami mondhatni megreformálja a stílust: hiányoznak belőle az életerőt jelző csíkok vagy az idő leteltét mutató számláló, ellenben van benne hatalmas bejárható terep, és egy egyedülálló, "történetes" üzemmód. Itt karakter közül választhatunk, melyek erősségükben, súlyukban, gyorsaságukban különböznek egymástól. A történet a távol-keleti Meiktyokan iskolában kezdődik, ahol a tanítványok 500 év harcművészetét sajátítják el. Kiválasztott hősről megszűnik az iskolán belül működő Kage nevű titkos bérnyilkos szervezetből, és ezért halálra ítélik. Küzdelmeinket nyitja különböző fegyverrel vívhatjuk meg, és – akár a valóságban – itt is

majd akkor ér véget a csata, amikor valamelyik fél halálos sebet kap, tehát egyetlen jól irányzott kardcsapás dönti el, ki marad életben. A Story móddal együtt hat fajta üzemmód áll a rendelkezésünkre, többek között lesz tréningezés, két játékos csata és linkelt mód is.



TREASURES OF THE DEEP (PLAYSTATION)

Most pedig evezzünk más vizekre – pontosabban a víz alá. A Namco hamarosan megjelenő akciójátékában, a Treasures of the Deepben egy ex-tengerészgyalogost, Jack Runyant alakíthatjuk, akinek egy kis kincsvadászatra szottyan kedve. A 12 misszió során híres tájakra hajózhatsz el, mint például a Bermuda-háromszögbe vagy az Antarktisra, s egyebek mellett lemerülhetünk még a híres Mariana-árokba is. Cseppet sem veszélytelen utazásainkhoz 8 féle tengeralattjáró áll a rendelkezésünkre. A tenger mélyén elsüllyedt hajóroncsokat kutathatunk át, máshol egy nukleáris töltetet kell hatástalanítanunk, s közben cápákkal, rivális békaemberekkel, vagy vízalatti szörnyekkel kell viaskodnunk. A hajónkat szerencsére a legmodernebb felszerelésekkel lát-

ták el: torpedókkal, hőkövető aknákkal vehetjük fel a harcot, a kutatásainkhoz pedig infravörös szemüveget, acélsodrony búvárruhát, vagy speciális robotszerkezeteket is használhatunk. A 3D vízalatti világok grafikája féltelmes, de ugyanakkor lenyűgöző, szóval igazi nagy kalandnak nézünk elébe.



MEDIEVAL (PLAYSTATION)

Képzeltetik el egy békés, középkori tájat, amelyet egy gonosz varázsló örök éjszakába burkol. Ez a színhelye a Medievalnek, egy 3D mászkálós, lövöldözős játéknak, némi kaland elemekkel áttitkva. Zarak – az említett varázsló – a szunnyadó emberektől varázslatos energiát lop el, aminek akkora ereje van, hogy ahol a gonosz mágus elhalad, mindenütt ott marad a nyoma. Ez az energia beivódik a talajba, és feléleszt egy csomó rég kimúlt teremtményt, többek között hőnket: Sir Daniel Fortesque lovagot, akinek hajdani dicső alakjából már csak a csontváza maradt meg. Neki ez az ébresztő természetesen cseppet sincs ioyére, így hát szembeszállva a többi felélesztett vad zombival és Zarak egyben megindított teremtményeivel 30 szinten kell keresztülküzdenie magát, s minden szint végén valamilyen főszörnyet is kénytelen lesz legyőzni. A játék valamennyi pályája eltérő típusú helyszín, amik nem csak grafikailag különböznek: néhol a szörnyek visszaverése a cél, néhol tárgyakat kell keresni, néhol pedig egyszerűen csak el kell kerülni a

csapdákat. Első pillantásra lehet, hogy a grafika kezdetlegesnek tűnik, de ez csak a stílusából fakad: a készítőket a "Karácsonyi lidércnyomás" inspirálta. A program valójában magas felbontást használ (512x256), a karakterek pedig elképesztő mennyiségű poligonból lettek összerakva. Hősről kb. 350 poligonból áll, az ellenségek sem kevesebbek 150-300-nál, s ezt a mennyiséget 25fps sebességgel teljes képernyőben, minden lelassulás nélkül animálja a gép. Remekek fény- és árnyékhatásokban is gyönyörködhetünk, az animáció is kitűnő – vagyis a játék látványos akciót ígér.



GRAN TURISMO (PLAYSTATION)

Kaszunori Yamauchi mindig is nagy rajongója volt az autósportnak: már több mint négy éve fejleszt ilyen játékokat a Sony japán képviseletének, és részt vett például a Motor Toon GP megalkotásában is. Öt éve jutott eszébe elsőként a Gran Turismo alapkonceptjára: egy minden eddigi ismert játéknál tökéletesebb és realisztikusabb autó szimuláció, annyi valóságos autómárka felhasználásával, amennyit csak engedélyeztetni lehet. Nos, akkor lássuk az eredményt! Két-féle játékmód: először is a Quick Arcade, ahol 40 autó a teljes választék, és több mint öt pályán (például városi vagy hegyvidéki helyszínen) próbálkozhatunk egy "gyors" verseny erejéig, és a Gran Turismo, ahol pénzdíjra menő futamokat játszhatunk több mint 11 pályán, s a pénzünkért extrákat vehetünk a gépünkhöz, vagy ha futja rá, új kocsi is vásárolhatunk a 10 legnagyobb autógyártó cég összesen több mint 120 (!) típusát számláló készletből. Továbbá: osztott képernyős két-játékos mód, tesztgyakorlatok, melyek révén megtanulhatunk vezetni, vagy üzletiési lehetőség a többi játékkal – hogy csak a legfontosabb dolgokat említsük. A

program új megvilágításba helyezi a PlayStation hardverének képességeit: szinte fotorealisztikus látvány, amit a remek kamerázetek és a fényforrás szerint beárnyékol, a szó szoros értelmében csillogó autók biztosítanak, és kitűnő irányítás, ami természetesen a kiválasztott géptípushoz igazodik. A játék egy korai, NTSC demo változata már meg is érkezett a szerkesztőségünkbe, s ez alapján csak annyit mondhatunk: a hír nem légből kapott.



CONKER'S QUEST (NINTENDO 64)

A Donkey Kong-sorozatáról híres Rare nem is egy, hanem két Mario 64-klónt is fejleszt egyszerre. Az egyik a Banjo-Kazooie, ahol egy medve (Banjo) a fűszereplő a hátizsákjában egy madárral (Kazooie), a másik pedig a Conker's Quest, ami leginkább a SNES-es Mr. Nutzra emlékeztet, csak 3D-be áttitkva. A fűszerep az utóbbi játékban egy mókusz, akinek néha segít nőnemű társa is. A játék szemlátomást a fiatalabb korosztálynak készült. A fejlesztés még igen korai stádiumban van (a kész verzió csak jövőre várható), ezért egyelőre csak annyit lehet biztosan tudni, hogy egy szokásos Mario-féle bónuszgyűjtögetős anyagból lesz szó, gonosz és csúf ellenfelekkel, szép színes, rajzfilmes stílusban készült 3D-s környezetben. Érdekesség, hogy a Rare nem csak fejlesztője, hanem kiadója is lesz a programnak. Talán ez az oka,

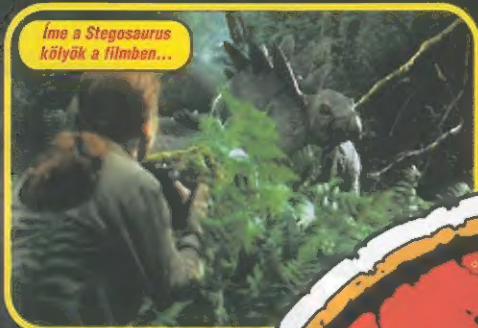


hogy még kifinomultabb és látványosabb effektekkel fűszerezett a grafika, mint a Nintendo-nak készülő Banjo-Kazooie-ban, aminek kétségkívül ez lesz a legnagyobb vetélytársa... Mit ne mondjunk: elég furcsa üzletpolitika.

A film...



A számítógép ma már csodákra képes



Íme a Stegosaurus kölyök a filmben...

Az 1993-as év szeptembere néhez időkét jelentett azok számára, akik a mozi-pénztárosi pályát választották és termékeny napokat azoknak, akik jegyzérekedéssel keresték a napi betevőt. Vagy 3 héttig tartott az örület, a kigyózó sorok gyakran az utcára kiérték: ez jellemezte akkor a Jurassic Park megérkezését. Nos, a folytatás – a hírnevének köszönhetően – ismét busásan jövedelmezett, de a Lost World keltette hisztéria már közel sem volt akkora, mint a négy évvel ezelőtti. Nincsenek kigyózó sorok, sőt, a premier után néhány nappal már az sem fenyegetett minket, hogy valaki beüljön a képbe. Magyarországi vonatkozásban ennek pontosan két oka van. Először is ugyebár az az apró nüansz, hogy míg '93-ban 180Ft-ot kellett kivenünk egy jegyért, idén ugyanezért egy jobb helyen már 5 kilót is elkernek. A másik ok: maga a film.

A Jurassic Parkban történt tragédia óta négy év telt el, a közvélemény előtt az ügyet elfusztolták. Csak a kószelmélet kutatója, Ian Malcolm (az első rész pesszimista, fekete bőrdzsekis tudósa) szegte meg a hallgatási fogadalmát: mindent kitalált a médiákban, de ezzel csak azt érte el, hogy hülyének néztek. Pályája kettétört, de John Hammond, a Jurassic Park megálmodója most ismét hívja. Elmondja, hogy a Park csak a kirakat volt, a valódi munkát, vagyis az állatok kitenyésztését egy másik szigeten végezték. A Jurassic Parkban történt baleset után azonban az őslényeket egyszerűen a sorsukra hagyták. Ennek ellenére csodálatos módon az állatok életben maradtak, és mára teljesen benépesítették a szigetet. Dr. Hammond hűsüket szemelte ki egy újabb expedícióhoz,

amelynek a célja: megfigyelni az állatokat. Meghozta az eredeti, háborítatlan környezetükben. Iannak persze esze ágában sincs odamenni, de mivel barátját, Sarah Hardingot Hammond már odacsallta, mégis rászánja magát a kirándulásra. A gondok akkor kezdődnek, amikor kiderül: a szigetet üzemeltető Ingen társaság a tönk szélére sodródott, ezért eladta a jogokat a sziget károsítására. Brutális vadászok avatkoznak be a sziget károsításába... Ennyit előljáróban, aki a többire is kíváncsi, az nézze meg a filmet.

A számítógépek ismét csodálatos munkát végeztek: a legkülönfélébb dinoszauruszok kelnek életre, minek köszönhetően "élőben" ismerkedhetünk meg újabb őslényfajokkal is, mint például az apró termetű, kis zöld Compsognathusszal. A készítő elmondása szerint még a számítógépes trükköknél is nagyobb fejlődés mutatható fel a hidraulikus modelleknél, vagyis azoknál a részeken, amelyeknél nem egy számítógép

kepernyőjén jött létre az őslény (vagy annak egy része). Hanem például egy "valódi", életnagyságú T-Rex harapja át az autós szélvédőjét. Az igazat megvallva, ezzel a pozitívumokat ki is merítettük, viszont a negatívumok felsorolásához még az újság teljes terjedelme is kevés lenne. Crichton mester alapművét a tehetségtelen forgatókönyvíró a felismerhetetlenségig deformálta, kiszolgálva ezzel a szponzorok és a silány amerikai közönség

nyét. Az eredeti kulcsfontosságú szereplők közül nem is egyet egy az egyben kihagytak, vagy ami még rosszabb: dallás akciósokkal helyettesítették. Ráadásul olyan sablonos színészgárdát sikerült összehozni, hogy amikor a szereplők elcsúsznak, akkor a szereplők elcsúsznak, már tudhatjuk előre: ez a kopa-

már King Kongba csap át. A tudományos magyarázkodásra szinte nem is fordítottak gondot, a lizinfüggőséggel kapcsolatban csak egy elejtett mondatból tudhatjuk meg, hogy a szigeten van egy növény, amiben megtalálható a kérdéses enzim – ezt megesszik a növényevők, őket meg a húsevők, és mindenki jól jár.

Az eredmény az lett, hogy hatásvadász jelenetek felsorakoztatásából áll az egész film. Tulajdonképpen az első rész silányabb kivonatát látjuk újra, kétszer annyi akcióval és kétszer olyan véresen. Ismét feltűnik például a szakadékszerű autós jelenet, csak most már – hogy azért valami fejlődést is lehessen látni – egy egész lakóbuszsal játszadozik a T-Rex. Dr. Malcolmnak is erős déja vu érzése lehet, hiszen a sziget ezúttal is el van vágva a külvilágtól, a kommunikációs központ és a szokás szerint lekapcsolt főgenerátor pedig természetesen megint a Velociraptorok felségterületén található.

Ha nem látom a stáblistán Spielberg nevét, én el sem hiszem, hogy ő rendezte: egy tipikus hollywoodi maszlagozt sikerült összehoznia, ami gyakran a képtelenségektől sem mentes. Visszatérve például a lakókocsis jelenetre: "pattanásig feszül a helyzet", de egyszer csak az előzőeken T-Rex pár percére félrevonul (talán cigarettaszünetet tart), hogy a Mercedes gyárnak is meglegyen a reklám – elvégre ezért fizetett súlyos összegeket. Legújabb autósodájuk valóban csodát visz véghez: a maga alig egy-két tonnájával egy több tonnás lakóbuszt tart

Vadászok viaskodnak az elfogott dinóval



Pánik a vadászok táborában

szódó pancser lesz a T-Rex vacsorája, ez a macho fickó pedig a hős megmentő.

A Jurassic Park első része a kedvenc filmjeim közé tartozik, annak idején legalább ötször egymás után megnéztem. A fantasztikus számítógépes technikán kívül az ragadt meg annyira, hogy az egész történet olyan hitelesnek tűnt. A szereplők természetesen viselkedtek, nem győztem gyönyörködni a csodálatos egzotikus helyszínekben, és az egész Jurassic Park project a maga (ál)tudományos magyarázatával annyira valóságosnak tűnt, hogy ha a Híradóban mutattak volna róla egy összefoglalót, én biztosan elhittém volna. Mindenne volt magyarázat – hogy csak az állatok szaporodását gátló enzimfüggőséget említem.

A történetnek volt bevezetése, cselekménye és végkifejlete – ez sajnos a folytatásról már nem mondható el. Rögtön fejest ugrik a közepébe, hiszen az amerikai néző nyomban unatkozni kezd, ha nem lát már a film legelején egy Stegosaurust, ami a csontos farkával csaknem halálra zúzza kedves hősönműt. Aztán egy órán keresztül kizárólag futkosást és sikongatást látunk/hallunk, majd jön a végkifejlet, ami pedig

vissza a lezuhanástól. (Eredetileg a jelenetet természetesen Mercedes nélkül, egy fához kötözött acélkábel segítségével vették fel.) Nem tudom Spielberg hogyan tette a realitáserzéket, de akkor már tényleg az agyamat dobtam el, amikor Malcolm tinédzser kislánya hirtelenjében rögtönzött korlátyakorlatának 10 pontos befeljezéséket rugta le az egyik Velociraptor – azt a Velociraptor, amelyik az előző jelenetben a füves réten csak úgy passzióból habzsolta a vérontásra kiképzett vadászokat.

Az ilyen és ehhez hasonló jeleneteknél csak az illem tartott vissza attól, hogy nehogy hangos hahotában törjek ki. Már-már azt hittem, hogy csak nekem vannak túlzott elvárásaim, de a nézőtér más részéről tapasztalható hasonló megnyilvánulások biztosították róla: nem bennem van a hiba.



... és így néz ki a valóságban Spielberg utasításaira várva

...és a játékok!

A múlt számunk *Lost World* beharangozója végén – elismerem – egy kissé túl sok bizalmat előlegeztem meg Spic/bergnek, de ami a játékot illeti, azzal nem löttem túl a célon. A film alapján készült játékot fejlesztő DreamWorks Interactive ugyanis a filmproducerektől eltérően nem csupán a hűnevere apellált, hanem minden idők egyik legszebb, s mindemellett legizgalmasabb akciójátékát alkotta meg.

Már a játék alapkonceptiója is nagyon eredeti, hiszen a szokásos dinó-ember összecsapásokon kívül megismerhetjük az őskori miliőt a dinók szemszögéből is: például egy apró termetű *Compsognathus*-nak lenni nem is annyira kellemes dolog, lévén, hogy az említett faj a tápláléklánc legalján foglal helyet... Aztán a gyakorlati kivitelezés szintén páratlan. Az igényesség szemléltetésére most csak néhány technikai részletet

hez illő "válaszok" közül szelektálnak. Végül pedig a fentebb említett teremtményeket egy olyan zseniálisan megtervezett, szépen beábrnyékoló 3D-s környezetbe helyezték, hogy egy percig sem kételkedünk abban, hogy nem egy valódi őserdőben járunk, vagy nem egy ragadozókkal teli barlang mélyén botorkálunk.



A *Deinonychus* hősünket szemelte ki ebédjének

A géppisztoly a *Baryonyx* ellen hathatós eszköznek bizonyul



20

emelnék ki. A *Lost World* félelmetes dinoszauruszai közül természetesen mindegyik eredeti típus, a modelleket az a Stan Winston Studios szolgáltatta, ahol a *Terminator* cyborgjai és mindkét *Jurassic Park* dinoszauruszai is készültek. Az így eredeti színeikben pompázó – de még csak "papíron" létező – dinókat ezután számítógépre vitték, az

az megterveztek hozzájuk a háromdimenziós poligonos vázokat. Az animációk megalkotásánál volt az érdekes, hogy nem a kész poligonos egységeket mozgatták, hanem magukat a poligonokat módosították, amelyek így a nyúlékony textúrákkal behorítva az élő test 100%-os illúzióját keltik. Arról pedig, hogy az animációknak ne kelljen visszatérniük egy "alap helyzethez" – mint egy robot esetében – arról a Morph-X technológia gondoskodott.

Gyakorlatilag ez annyit tesz, hogy például amint a T-Rex szel lenyelünk egy embert, rögtön mártjuk is el a következő áldozatot, minden mozdulat azonnal hozzáférhető. Leírva ez persze nem annyira érdekes, de ha játszunk a játékkal, nagyon is érezhető. Mindehhez hozzájön még az ellenfelek mesterséges intelligenciája: nem előre meghatározott mozgásminták követnek, hanem a játékos mozdulataitól függően mindig az aktuális helyzet-

nek a helyszínen, néha fák, bokrok mennek el az előtérben pár pillanatra takarva a hősünket, s ahogy az út kacskaringózik, hol távolabbról látjuk a figuránkat, hol pedig közelebbről. Az "operator" még néha a magasba is emelkedik, hogy egy újabb perspektívából szemlélhessük magunkat.

A *Velociraptor*tal kezdettben egy raktárpépületből kell kikécmeregülni



A LEGFONTOSABB TUDNIVALÓK

Összesen öt "szereplő" irányítását vehetjük át. A program alkotói az őstörténet különböző korszakaiban élt teremtményeket a modern emberrel vegyítve egy újszerű, *Jurassic Park*-os táplálékláncot hoztak létre. A csirke nagyságú *Compsognathus*-nak ugyebár az em-

beri vadász a legfőbb ellenség, míg a vadásznak a csoportosan támadó *Velociraptor*ok jelentenek halálos veszedelemet. A *Raptor* is azonban csak addig nagy úr, amíg nem jön a kepbe a *Tyrannosaurus Rex*, a Földön valaha élt legnagyobb ragadozó. Egy ilyen orriással szemben pedig csakis intelligenciával lehet felvenni a harcot, amit ez esetben – bár talán ezzel sokan nem értenek egyet – egy egysze-

COMPSOGNATHUS

Kezdetben tehát egy *Compsognathus* szerepét kapjuk. A nehezéget sajnos egy kicsit túlzásba vitték, ugyanis – amint említettem – csupán öt élettel indulunk (a legkönnyebb fokozaton), ráadásul a *Continue* használatánál nem az adott pálya elejére, hanem a helyszín legelejére kerülünk vissza. Ha ehhez még azt is hozzáteszem, hogy az első pályakódot majd csak kilenc

rú tudósno személyesít meg. Nos, a felsorolt teremtmények mindegyike természetesen eltérő módon próbál tuljanni a másik eszén, csupán a céljuk azonos: a túlélés. Eppen ezért most néhány jótanáccsal szolgálunk mindegyik karakterhez. Előtte azonban néhány általános szabály:

Utunk során két fontosabb tárgyat érdemes felkutatni. Egyrészt a JP emblémát, ami egy teljes életet jelent, másrészt a DNS láncot (ebből pályánként egy van), amiből az összeset begyűjtve az adott helyszín végétől egy rövid bemutatót lápozhatunk át az aktuális figuráról, pontosabban: a pályakódon kívül megkapjuk ehhez a "képeskönyvhöz" is a kódot. Ezeket kívül vannak még vadászat és ellenállóképességet fokozó karmok, valamint az emberi szereplőknek fegyverek és elsősegélyládák, stb. (A felvett fegyverek közül az L2/R2-vel tudunk váltogatni.)

Az életek felkutatása stratégiai fontosságú, ugyanis a játék elején csupán öt életet kapunk, és minthogy a pályakódok megjegyzik az életeink számát, ennek a készletnek gyakorlatilag a játék végéig ki kell tartania. A túlélési stratégia tehát a következő: ha tehetjük, minél hamarabb szedjük fel az extra életet, utána már hibázhatunk, legfeljebb újra felvesszük az emblémát. A DNS láncok felkutatása már nem annyira nélkülözhetetlen, inkább csak bónusz: például a *Tyrannosaurus Rex*-ről szóló galériából megludhatjuk, hogy eredetileg a T-Rexes helyszínre is volt tervezve egy víz alatti pálya, de sajnos a végső verzióból ez kimaradt. Még egy apróság: ha csak egyetlen DNS-láncot is elmulasztunk felvenni, nemcsak az adott szereplő galériáját nem fogjuk látni, hanem az összes utána következőról is lemaradunk!

A T-Rex számára a vadászok csak izletes falatok



THE LOST WORLD JURASSIC

raesátok el, ha már elakadtatok. A Compyról a legalapvetőbb dolog, hogy a dino méreteiből adódóan egyáltalán nem érdemes a nagyobb fajokba befeküdni: tehát kerüljük a hareszt. A Stegosaurusokat egyszerűen ugorjuk át vagy kerüljük ki őket. Na azonban mégis vigyázzunk egyfeltejtünk el belakmáznai a tetőn (M2). Az elejtett állatok lápterke a nagyságukról függ, tehát ehhez igazodva kettőt-négyet tudunk belakmáznai haragni. Fagyasszunk legyeket is, ezek ugyan nem túl energiadúsak, de legalább veszélytelenek. Az elkerüléses módszerrel nagyon hamar, és veszteség nélkül elérhetünk a Brachiosaurusokig, ahol csak ki kell igazodnunk hogy legra taposnak. (A hátsó lábakkal majdnem szabályosan az első nyamába lépnek.) A következő pálya az egyik kedvencem: állati jópofa.



Ez a második függő játszmány.

EMBERI VADASZ

Itt meg kell mondjam, hogy a játékban mi célszerűen követik egymást, ugyanis állom, hogy az emberi vadászok mindig a legnagyobb része követnek. Az első három színyakon repkedő Dinosaurianok állati idegesítő: nagyon nehéz elkapni őket, ráadásul mindig ott jönnek, ahol valami szikla-déka vagy hegyes kőbe taszthatnak minket. A legjobb megoldás, hogy ideggyárt használunk ellenük, de a kapszulát pontosan kell kilőni és leginkább csak a földön hatásos – igaz, ott nagyon. A vadással kell elsőként használnunk az R1 gombot az irányváltoztatáshoz: az ellenséges dinók közelítéséből láthatjuk, merre van másik választási irány.

A másik nehézség, hogy Batman megsejyenti a pontosság: gal kell kilőnünk a drók közelébe, amivel a sziklákba beakasztva – ropant pontos manővereket kell végrehajtunk szóltat mélységű szakadékok.

juk meg, így – ugyanúgy, mint az embereket – könnyedén letéríthetjük, és rájuk behézkedve gyorsan el lehetjük dobni. A gyorsan mozgó dinókat viszont csakis felülről, az ugró támadásból rohamozzuk meg. A fejükkel támadó Gigantosaurusokat pedig gyakran az erdőn idő előtti kinyitni, ugyanis feltűrő kesz módjára áttörhetjük velük az utunkat elálló sziklát. A Raptor esetében jó stratégia, ha gyorsan és szabadon gyilkolunk (és nem állunk le falatozni), így ugyanis gyorsan el lehetjük dobni a dinók ellenállóit. A hátulról pedig egy hatalmas Euoplozauruszal mörkőzünk meg, akinek szinte az egész testét pöccel fedi. Először meg kell ragadnunk a fejét, majd a hátára kell fordulni.

(és nem állunk le falatozni), így ugyanis gyorsan el lehetjük dobni a dinók ellenállóit. A hátulról pedig egy hatalmas Euoplozauruszal mörkőzünk meg, akinek szinte az egész testét pöccel fedi. Először meg kell ragadnunk a fejét, majd a hátára kell fordulni.

Ha megsejyenti a dinók elmozdítását, a nagyszerűen működő transzformátorait pedig a "fal" mölől közelről lehet megsejyíteni.

SARAH HARDING

Az első pálya az első pálya, a második pedig a második. Az első két pályán a T-Rex sérthetetlen, tehát csak meneküléssel lehet megsejyíteni. Ugyanúgy, ahogy a vadással, az akadályokat az ugrással lehet megsejyíteni. A T-Rex-szel robbantathatjuk szét őket. Ez utóbbit a rózsa színű jelzőlámpákkal lehet megsejyíteni: mindössze annyit kell tennünk, hogy kilödjük, amire a T-Rexet terelni akarjuk. (Amíg a rakéta világít, velünk nem foglalkozik.)

Az utolsó pálya az utolsó pálya, a második pedig a második. Az első két pályán a T-Rex sérthetetlen, tehát csak meneküléssel lehet megsejyíteni. Ugyanúgy, ahogy a vadással, az akadályokat az ugrással lehet megsejyíteni. A T-Rex-szel robbantathatjuk szét őket. Ez utóbbit a rózsa színű jelzőlámpákkal lehet megsejyíteni: mindössze annyit kell tennünk, hogy kilödjük, amire a T-Rexet terelni akarjuk. (Amíg a rakéta világít, velünk nem foglalkozik.)



Az első pálya az első pálya, a második pedig a második.

tanunk, végül pedig alaposan harapdáljuk meg puba hasát.

T-REX

A Tyrannosaurus Rex a játék fő attrakciója: a hatalmas állat látszólag sérthetetlen, de most, hogy mi irányítjuk, behíznosodik: az ő élete sem volt babos torta. A csoportosan támadó Raptorok elől: hátulról ugrálnak rájuk. A T-Rex megpróbál megsejyíteni a Raptorokat, de a Raptorok megpróbálják megsejyíteni a T-Rexet. A fő szabály: ne engedjük, és egy Raptorral együtt az egyik Raptorral foglalkozzunk.

Csak haladjunk tovább és hagyjuk, had ugorjanak a hátunkra, az így elvesztett energiát pótolhatjuk az állatok felhúzóinak segítségével. A jobb oldali felhúzó helyeken mindig ráérünk lőni, így jól bekapjuk az állatokat. Az állatokat egyenként – miután elkaptuk őket – az X gombbal tudjuk lenyelni. A Stegosaurusokkal vigyázunk: ha a farkukkal támadnak, inkább menekülünk. Az igaz problémát a Raptorok jelentik a tüzes gödrökkel: először meredő, hosszú szarvak szelvé megközelíthetjük a gödröket. Csak egy Raptorra lehetünk figyelmesek: a Raptorok a gödrökbe ugrhatnak el: behúzódnak (le), ebből a helyzetből kirántjuk a lábukat, s rájuk taposva harapdáljuk meg az oldalukat. Aztán jönnek az emberek, akik persze még intelligens emberek: páncélköllel tüzelnek ránk, s ha a közelükbe érünk, azonnal hasra vágják magukat. Ez utóbbi esetben úgy verhetjük át őket, hogy hátulról (Barancong), majd ha felállnak, azonnal támadunk. Az erdőben

Rexet is el kell iméznie. Az első a ládából előkerülő lángszórókkal tehetjük ártalmatlanná: ha pontosan célzunk, a második állat elmozdításával ki is dől szegény. A második ellenében, a daruállványon találhatunk egy Raptorral, a daruállványon találhatunk egy Raptorral, a daruállványon találhatunk egy Raptorral.

Ha ezzel is megvagyunk már csak egy rövid "Mercedes reklám" megtekintése van hátra, s ha van hozzá türelmünk, megpróbálhatjuk az utolsó pálya egyet a második fázisban.

V.Z.

Kiadja: Electronic Arts

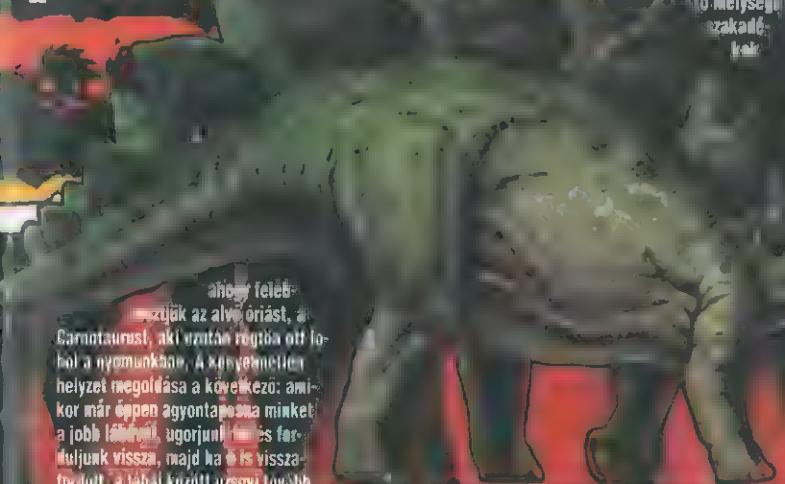
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

93%

WORLD PARK

PARK



ahogy felbukkan az alvó őriást, a Carnotaurus, aki szintén reggeli ott lóbol a nyomunkban. A következő helyzet megoldása a következő: amikor már éppen agyontaposva minket a jobb lábunk, ugorjunk és forduljunk vissza, majd ha a T-Rex vissza fordult, a lábal között üssük tovább. Ezt párszor eljuttassuk és már ott is vagyunk a pálya végén – csak a fátörés miatt megbúvó tuskós virágokra vigyázunk. Újabb két pálya után a River's Edge pályán, a barlangban megbúvó DNS oldaltól közelíthető meg egy víz alatti rész követésével, ahol a krokodilszerű Parasuchusok elöl kell menekülnünk (a körrel gyorsíthatunk). Először a folyó fevéken heverő második tuskóba érdemes bevezni. Levegőzni a bugyborékoló növényeknél lehet. A második bugyborékolástól lefelé egy barlangbejáratot találhatunk. Az utolsó Compy pályán az emberrel való vezetés találkozásáról szól. A levegő gondolom világos: a lézer-célzás puská elöl el kell menekülni, majd fel kell lépni a barlang falán kigyózó platformra.

felett, például az egyik pályán szinte végig a barlang plafonján kell "Tarzan játszmann". Az tán daruk kampójára is fel kell akasztódnunk, amiket a gyors kapszulákkal indíthatunk a barlang utóbbiak előtt egyszerűen csak ki kell haladnunk, és máris mákosdeszba lépnek. Fegyvereket és életet ezeken a pályákon a fátáka fel szelvével találhatunk.

VELICIRAPTOR

Ha emberünket átvesszünk magunkat a Velociraptorok tömegében, ismét váltunk és Velociraptorként üldözöttől üldözővé válunk. Az ellenséges dinókat hátulról támad-

Egyéni szinten könnyű megérteni, hogy egy ilyen játék az idővel egyre inkább realista (vagyis stratégiai) játék felé fordult. Ma már ott tartunk, hogy a legkevesebb a

Először is azt kell látni, hogy nem lehetetlen a játékot, ugyanakkor teljesen felesleges az egyéni szinten játszani. Az új játékban mindenki a saját csapatával játszik, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja.

A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja.

Egyéni szinten könnyű megérteni, hogy egy ilyen játék az idővel egyre inkább realista (vagyis stratégiai) játék felé fordult. Ma már ott tartunk, hogy a legkevesebb a

A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja.

Egyéni szinten könnyű megérteni, hogy egy ilyen játék az idővel egyre inkább realista (vagyis stratégiai) játék felé fordult. Ma már ott tartunk, hogy a legkevesebb a

Egyéni szinten könnyű megérteni, hogy egy ilyen játék az idővel egyre inkább realista (vagyis stratégiai) játék felé fordult. Ma már ott tartunk, hogy a legkevesebb a

DARK RE

THE FUTURE OF

HÁBORÚ JÖ



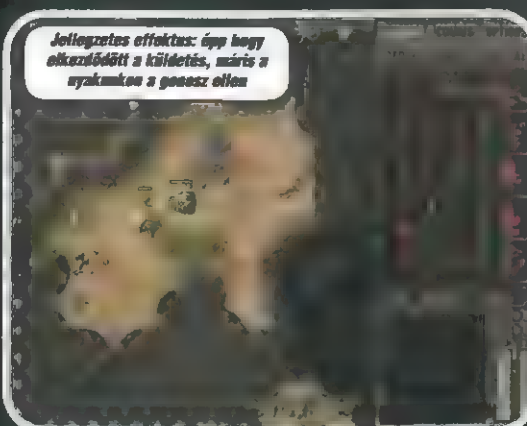
A küzdelem tiszta, sorozatban... (mégis meg lehet nyerni)...

Wisszateher az elmúlt időkbe és megment... (mégis meg lehet nyerni)...

Wisszateher az elmúlt időkbe és megment... (mégis meg lehet nyerni)...

A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja.

A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja.



Jelöléses effektus: így... (mégis meg lehet nyerni)...

A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja.



A terep 3D megvalósítása miatt... (mégis meg lehet nyerni)...

A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja.

A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja. A játékban mindenki a saját csapatát irányítja, és mindenki a saját csapatát irányítja.

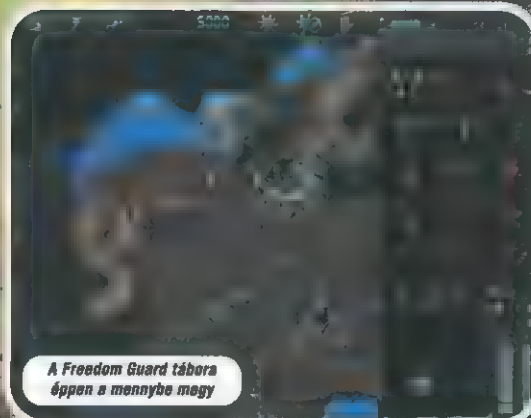
GI WAR VÖJE?

morphing

vegye - így akár az ellenfél be is besétálhatunk. No annyira szert nem szed a meggyszony, mert csak megközelítőleg azonos méretű teremtényekké változhatunk, hisz az ellenfél is csak a saját méretűkkel állhat szembe. De egyen a méretükkel is lehet játszani: a Phasing Facility megépítése után a Raider, Mercenary és Phase Tank egységek képesek a környezetükben lévő épületek mobilizálására megváltoztatására, ami a segítségével a föld alá ássák magukat. Ez szintén a rejtekezésben segít, bár van egy hátrányuk: amennyiben a Phasing Facility megépült, az is szorult a felszínre kerül. Erről nem lehet szó, hogy a felszín alatt nem lehet velük sem mozogni, sem lünni - igaz ha hirtelen kiderül, akkor csökken a páuszuk. A Phasing Facility is egy álcázástípus: a Rapid Response Transport felépítésével a felszínre kerül, majd a Phasing Facility segítségével a föld alá ássák magukat.



Nem vagyok megelégedve a küldetések számával: úgy döntöttem, csinálom magamnak egy jó kis Pirxet (de honnan szedek kávéfőző úrhajót?)



A Freedom Guard tábornak éppen a mennybe megy

szeri meg. Amíg az infiltrátorunk az ellenséges HQ-n belül van, az ellenség line of sightjét is használhatjuk. A S.C.A.R.A.B. egység egy páncélba képes önmagát zárni, így nagyon nehéz kinyírni. A Tachion Tanknak is van egy speciális képessége, az önmegsemmisítés (self-destruct). Ilyenkor az összes környező csapatot képes beszékre. A Freedom Guard oldalal játszva, amennyiben az épületre clickelünk és a Special Functions menüből kiválasztjuk a Pack Upgrade Building pontot, képesek leszünk mobilizálni teljes épületeket! Így szépen az egész bázis át-



Az Imperium csapatai számára az a híd túl messze van...

közzetelből - de vigyázzunk, mert a szállító egységek nem tehermentesek: maguk is lehetnek a céljuk. A szállító egységek megépítése után a játékosnak kell lennie, mint a "valódi" játékosnak. Külön szöveg érdekel a lehetőséget, ha azt a parancsot adja egy egységnek, hogy menjen valahova, általában a legrövidebb utat választja - még akkor is, ha ott ellenfelek állomásoznak. Itt lép be az a lehetőség, hogy egy-két közbe-

medegyen, annak ott az emaradhatatlan páncéljáték (Internet, LAN, modem vagy soros kábel segítségével). A multiplayer játék esetén is van egy jópár újdonság, de úgy emlékszem, ezeket már a múltkor ismertetőben leírtam, itt pedig lassan kifutok a helyből. Egy pálya, egész pontosan küldetés/levegőesztő is helyt kapott a CD-n.

Következő az értékelés. A grafika semmivel sem csúnyább, mint a Red Alertben, szép színes, nagyteljesítményű, az animációk is jók: egyedül az átvett videók hiányoznak, bár az elején kapunk egy szép hosszút. Ami nem tetszett annyira, az a domborzat (no nem maga az út, mert az nagyon jó): ennek a megvalósítása valahogy még nem az igazi. Azért azt leszögezném, hogy mindenképpen egy átvett lépcsőfok lehet a következő generációs real-time stratégiák felé. A hangok a szokásosak: jó pont illelnek, bár az is jó, valóban egy kicsit sötét (dark) hangulatot áraszt. Ami különlegessé teszi a játékot, az az akcióreszek továbbfejlesztése és a különböző taktikák alkalmazása. Ez nem egy szimpla Red Alert-klon, ez már egy (majdnem) tökéletes változat. A fanatikusoknak mindenképp kötelező, de jó szívvel ajánlhatom mindenkinek, aki szereti ezt a fajta stílust, mert nem fogja megbánni. A PC Gamerben is elnyerte a szeptember há játékát megítéző címet. Persze én nem ezért adok neki magas pontszámot, hanem mert tényleg egy sikerült darab került ki a mostanában ismét régi fényében csillogó Activision boszorkánykonyhája méhéből!

K.Z.

Kiadja: Activision

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

92%

sek, másrészt a páuszuk nő (és másképp is néznek ki - kicsoda hasznos dolog!). Az upgrade-elés több dologtól függ: elsősorban attól, hogy az adott pályán lehetséges-e; másodsorban, hogy az anyagi feltételek rendelkezésre állnak-e; harmadszor, hogy elértük-e már azt a szintet (megvannak-e azok az épületeink), melyről továbbmehetünk. Egy épület nem fejleszthető, ha éppen gyárt valamit és az upgrade-elés ideje alatt sem lehet vele valamely más feladatot végrehajtani. Nézzük, mi mindent csinálhatunk az egységekkel! A javítás/körhízi ellátás magától értetődő. Erre nem is térek ki részletesebben, csak annyit jegyeznek meg, hogy egy csapatba orvosokat és

térképet, de nem bocsátkoznak harcra; hanem ez jópofa, megtámadnak egy ellentelet egységre, majd gyorsan visszavonulnak és újra támadnak. Search & Destroy - magától értetődik, a térkép átkutatása a még vegetáló ellenfelek után és likvidálásuk. A küldetések változatosság és izgalmasak, és megmondom őszintén: jó nehezek is. Egyébként mindkét oldalon 13 küldetés áll rendelkezésre - jó darabig elég lehet. Sajnos az átvett animációk hiányoznak, de cserébe egy CD-re feltűrt az egész játék. Aki már régebbi játéka

ez az ötletes motívum sokat segít az előrelépésben. Például a várkastélyos részben először meg kell akadályoznunk egy boszorkánymestert a varázslásban, majd megkeresni Loric sírját, akinek a kővé tört csontja az anyagi komponens, ezért be kell jutnunk a malomba is, ott összetörni azt, majd a megszerzett varázslattal (mithrál transzmutáció) lerombolni az előzőleg már megtalált, víz alá ejtett mithrál ajtót, ami mögött a várkastély kulcsa van... Ez érdekes is, jól követhető, és – ami fontos – logikus is. Rá lehet telni a megoldásra, nem akad el az ember. Sajnos ezzel a másik megoldási módszerrel kapcsolatos lélelemem is beigazolódtott. Ugyanis egy idő után elunhatták (vagy megint a szorított az idő) a történetkreálást, és – különösen a már sokszor emlegetett római erében – visszasüllyedtek a kapcsolókeresgélési szintre.

Egyébként a valódi probléma szerintem

az, ami nagyon mátfás, és nem is felel meg ennek a koncepciónak:

Nincs ritmusa a pályáknak, mert a tövölös részeken teljesen "beindul" az ember, utána órákig keresgéli a kapcsolókat, majd az azok mögött várakozó szörnyeket leírja, újra elkezdődik a pár órás kapcsolókeresgélés.

A két játékkategória fogyasztói köre között sincs nagy átfedés, amit egy piaci terméknel nem árt figyelembe venni: az adventure kedvelői általában nem kedvelik a quake klónokat, és gyakran ez fordítva is igaz, tehát ez eléggé leszűkíti a vásárlóközösséget.

Még egy mondat ehhez a játék minőségéről: nagyon meghatározó tényező az idősebb első sorban az őstörzsekre épít, míg az adventure elemek a logikai alapon történő hozzáállást igénylik – tehát megint nem tudni, hogy a Ravennél most milyen igénynek is akartak megfelelni.

A programban meg

gyakran ki volt a teknőc (ami a 10 fps alatti "sebességet" mutatja). A harmadik gép egy 5x86 pr100+ volt, 16 mega rammal, és pocsék teljesítményt nyújtott, nem is annyira a processzor miatt. Ha még felfedezetlen területen jártam, szinte folyamatosan töltött a vinyóról. Úgyis elég lassú a pályaváltás; ezt azért nem kéne... (Jé, tudom, sok a bitmap, de hát akkor is!) Ehhez jön még az az apróság is, hogy valamelyest levettek az engine-ből, mert útközben nem világítanak a lövedékek (L), és gyakran a fegyverek sem. Ez nem szép dolog, különösen a megnövekedett gépigényről. Apró bug emellett, hogy ha a láthatatlan bakták előbom, akkor látható lesz.

Már kezdtem megjegyni, hogy önkényuralmi jelképek vannak a padlón...



Viszont pozitívum, hogy nagyon jó főszörnyek vannak a játéknak: az Apokalipszis Lovasai igazán látványosak, Eldolon pedig a legsebezhetőbb, legnagyobb, legkidolgozottabb és legfélelmetesebb 3D szörny, amit eddig láttam.

lövő fegyverek (hajítóbárd, eli visszacsapó lézerefegyver...). Sarek mögött bujkáló rosszindulatú egyének ellen kiválóak. Egyébként elég ravasz megoldás, hogy ezek a pattogó lövedékek rajtuk nem sebeznek.

A végére pedig egy újabb nagy hiányosság, ami szerintem a cég munkatársainak gondolkodásmódjában gyökerezik: hiába engedi meg az engine, még nem tudtak átváltani a "vannak dolgok egymás alatt is" alkalmazására. Ez egy játékos üzemmódban is feltűnt, hogy vannak ugyan szintkülönbségek, de nem pakolnak egymás fölé semmit, vagy ha igen, akkor sincs köztük kapcsolat (két, egymástól abszolút független, egymás alatt futó folyosó nem igazán

megfogható a lehetőségek végső határának). Ez a legjobb példa, hogy nem nagyon alkalmaznak lépcsőfokokat, hanem szépen kitöltik a lépcső alatti teret, mint a régi szép Doom-os időkben. Ez itt nem is lenne zavaró, de a több játékos üzemmód végül is erről szólna...

COOPERATIVE

ÖSSZEGEZVE:

abban gyökerezik, hogy a programírói nem tudták elődönteni, hogy ez kaland- vagy akciójáték. Mindkettő más-más pályákat és más-más habitusú játékosokat igényel. Az akciójáték a legfontosabb a ritmus, amit egy pályán rákényszerít az emberre, és abban a ritmusban végig is viszi az egészet, olyanmódra, hogy az már szinte egy tánchoz hasonlít, mind ritmuskájában, mind szépségében. Ilyen pályák például a Doom 1.1 ill. 1.3 összes pályája. Vagy jó ellenpélda a Doom2 Ultimate Edition.

megjelölhető némi Duke Nukem 3D hatás, de alábbis az, hogy szinte mindent (!) le lehet rombolni (engem legjobban arra emlékeztetett). A rombolásra jó példa, hogy ha egy hűtőnek szép egyenként szétverjük a tartószerkezeit, akkor a hűtő összeesik. Ezt direkt azért próbáltam ki, mert gondoltam, hogy ugye nem gondoltak a szerencsére igen.

Aprópó, híd! Miben is áll a híd? Igen, vízben! Meghatározza milyen vízben? Nagyon szép megoldás a víz látványa, ehhez hasonlít még csak a Quake-ben láttam. Félre állítva, az alatta lévő dolgokat kékre színezi, a felszín hullámzik, valamint alulról kitekintve a hullámok szintén láthatjuk a Quake-ből megismert "lálmzik minden" effektet.

Ami (már megint) zavaró az a hogy a program már egyszer a Quake engine-t használja, akkor már nem kelljen jóval nagyobb hardware-nek felelni, mint az előző. Bár a tesztgépem használta a P466-ot és egy P133-ot (mindkettő 32 mega RAM-mal). Szép csak a P166 volt. (28" 200 Hz-es monitorral). P133-án volt

Olyan hangulata van, hogy erről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. Mintha egy szerepjáték elevenedne meg: ahogy megy a parti, megkapja a feladatot, bejut a várba, a harcok harcol, a varázsló varázsol, mindez hangulatos terepen, 3 dimenzióban. Nagyon jó. En nem szeretem a coop játékokat (már mint a Doom-klónok fajtából), de ez igazán megfogott. Talán a "Betrayal at Krondor" is tudom hasonlítani az érzést.

DEATHMATCH:

Nincs mindenkinek rakéta. Felhabarítva. Csak a Crusader-osztálynak van, ezért a játék nagyon nagy felborul, hiszen csak ő tud rakéta-jumpigót, meg csak neki van "vörös" ragyogó lövők, meg aztán van is fegyvere.

Nagyon megosztó, hogy túl lassan veszi elő a fegyvereket, és ezzel sok kőmböt lehetetlen megéssz. Egyébként nekem is van Quake-ben egy saját fejlesztésű kombó, amit amiatt is lehetetlen megcsinálni...

Valószínűleg érezhették a rakéta hiányát, mert van egy nullfegyver, ami ledobható (nem ér le!) gránátként üzemel, de sajnos a menüből kell előkotorászni – arra meg kinek van ideje? Hasznos, kevésbé dolog a Tome of Magic, ami a fegyverek egy speciális képességét hozza elő – nagyon erős (jól) alkalmazás: lőj bele a sűrűjébe, aztán lőj el messzire...

De ott az, hogy vannak patthelyzetek

Már megint ugyanaz a történet: kis ember nagy számszerrel...



Fülöp Viktor / Ender

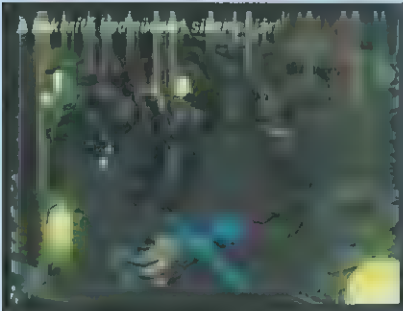
Kiadja:
Raven Software

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

82%

Az Adventure Soft neve a PC-seken kívül valószínűleg ismerősen cseng az ex-Armigásoknak is, hiszen ők készítették annak idején a Simon the Sorcerer című játékokat is. Most hosszú idő után egy újabb munkával rukkolnak ki, amely igaz, vérbeli és eredeti kalandjáték. Számomra a régi szép időköt idézi, amikor egy kalandprogram akár hetekig is elműlathatta a játékosokat. A 4 CD terjedelmű The Feeble Files valódi, csemege töménytelen logikai puzzle-t tartalmaz, baromian hosszú eszméletlen sokat kell benne járkalni és néha példátlanul nyakatekert. Grafikája, hanghatása, története és játékmenete teljesen profi, igényesen kivitelezett – álltom, hogy nem fogtok csalódni benne. A program nagyon sokat beszél és írogat angolul, így a nyelv legalább alapszintű ismerete ajánlott a jópofa történet megértéséhez (persze a megoldásom alapján anélkül is el lehet boldogulni, de FIGYELEM, még így sem lesz egyszerű a végigjátszás!).



A LÁZADÓK TÉNYLEG MIND ILYEN SZÁNALMASAK?

A program hőse egy Feeble nevű kis zöld és totál ártatlan élőlény, aki az "OMNI agy" által irányított univerzumban éli szürke és eseménytelen életét, nem messze a Naprendszerünkől. Ez az OMNI-agy egyfajta "nagy testvér": mindenkit lát, mindenkit szemmel tart és minden rendbontást könyörtelenül megtorol. A polgároknak (ez az általános megszólítás arra felé) különböző intézményekben kell dolgozniuk, melyek közül a három legfontosabb a rend fenntartására szakosodott. A szigor eredményeképpen a rendszert állandóan szabotálják a lázadók (legalábbis így képzeltük). Ez egy földalatti szervezet, akik a közép képzeletében csak mint fantasztikum (miszt-

kum?) szerepelnek – senki sem látta még őket. Szóval ez a Feeble gyerek ilyen világban kénytelen tengetni napjait, ahol egyetlen szórakozása az, hogy a Földre jár az emberséget rögzíteni. Történetünk is egy ilyen jól sikerült moka után kezdődik, amikor is Feeble hazafelé tartva balesetet szenved és akaratlanul megrongálja saját munkahelyét is. Micsoda csapás ez egy olyan polgárnak, aki életében még a légynak sem ártott és a "lázas" szót is csak prunkodva meri kimondani!

HOGYAN JÁTSZUK A FÖLFI-TÍPUSU KALANDJÁTÉKOT?

Melköt belevágnánk a játékba ismerkedjünk meg Feeble kézi manager kalkulátorával. Hősiünk csúdján univerzális mäsina található, amellyel fontos dolgokat intézhetünk. Ez a gép miniatűrálja és gyűjt be például a felvett tárgyakat, de itt intézhetjük a SAVE/LOAD műveleteket is. A felvett tárgyakat is itt nézhetjük át, és innen kiválasztva használhatjuk őket. A gépet aktivizálni a képernyő bal felső sarkában (játék közben) látható ikonra bőve lehet.

ENCY - Információk a játékkal kapcsolatban
STAT - Feeble személyi lapja
DISK - Lemezműveletek
INFO - Segítség a játék közben k/b-e
SET - Programbeállítások és az info gomb aktiválása
OFF - A kalkulátor lekapcsolása

A játék során szükségünk lesz még az F7 gombra, ezzel válthatunk időnként karaktert (Feeb vagy Sam, a robotbáver), és az F9-re, amellyel lekapcsolhatjuk a "számlakra érdekes tárgyak mutatója" segítő opciót.

Ha ez aktív, a kurzort a képernyőn mozgatva és a különböző cuccokra mutatva megjeleníthetjük a számlakra fontos dolgok nevét.

A program eredeti használati utasításában ugyan a Földet csak mint "nukleáris szeméttárolót" emlegetik, rajta "majom-szerű" életformával. De én mégis azt hiszem, hogy sokan elboldogultok majd a játékkal. A kezelése ponton egyszerű, régmódi: az egér jobb szemével változathatjuk a kezelőkonokat, a balat pedig végrehajthatjuk a parancsokat.

Sétáló kéz - Hősiünket mozgathatjuk vele a helyszíneken.

Érmét markoló kéz - Tárgyak felvétele.

Tenyér, benne egy labda - Akció/hasz-

náláni. Ezzel nyithatunk ajtókat, olvashatunk el irományokat, szólíthatunk meg valakit, használhatunk (kezelhetünk, kapcsolhatunk) dolgokat (Action).

Tenyér, benne két labda - Akkor alkalmazuk, ha két dolgot akarunk együtt használni vagy kombinálni. Először kiidekeljünk rá az első (a sorrend néha nem mindegy) dologra (a cucc lehet a "tárgystában" is, ilyenkor ki kell húzni a egeret a képernyő szélére, így visszakerülünk a játékképernyőre), ekkor a kurzor kérdőjelre vált, aztán a másira, ami lehet akár egy

személy is (DOUBLE ACTION).

Szem nagytárol - Megvizsgálni valamit/valakit.

SAM ROBOT IRÁNYÍTÁSA

A játéksorán alkalom nyílik Feeble robot haverjának irányítására is. Az ő parancskurzorára egészen mások.

Lánczato - Sam mozgathatja.

Piros céltárcsa - Megvizsgálni, de inkább analízálni valamit.

Súly - Felvenni valamit. A cuccok automaticusan Feeb listájába kerülnek.

Rakéta - Támadni valakit/valamit.

Speciális kurzorok, melyek csak ritkán bukkannak fel a játék során.

Mutató ujj - Gombok megnyomása.

Feeble az űrmotoron - Elrepülni valahová.

Lombok - Kémia, anyagok mixelése.

MIELŐTT...

Szóval mielőtt beleszánk, jétem, hogy a játék során többször jutunk úgy tárgyakhoz, hogy nem kell őket felvenni: valakitől kapjuk őket, vagy Feeble magától begyűjti azokat. Tehát ha a leírás során olyan tárgyra utalok, amely ismeretlennek tűnik, azt bátran keressétek az Inventory-ban. Remélem nem hagytam ki semmit, habár nem csodálom...

THE FEEBLE



meg az űr tárolót, mire a bolos elmondja, hogy épp most várja az új szállítmányt. Persze az a fickó hozná a cuccot, akit a repülésirányító cse- szeglet a dokkban (más pirulát ne vegyünk meg). Gyalogoljunk ki a boltból és menjünk végig jobbra a főhadiszállásra (Ministry HQ). Bent a titkárnő el- utasít, hiszen nincs elő- re lefikt találkozóknak. Nincs más hátra, el bal- ra, fel a liffel az obszer- vatóriumba (Observator- ium Dome). Itt pottyant- suk pénzünket a gépbe (Double A) egyszer, két- szer - harmadszorra Feeb begözi és belerúg a masiná- ba. Kész a baj (bűnözők let- tünk), menjünk hát el az OMNI agy rodába (a HQ irányban jobb- ra). Itt aktiváljuk a boltíves nyílást, ahol beválthatjuk bűnünket. Tegyük be a papírt (amit a bárban kaptunk) a Traitor Alert Station gépbe, mire vissza- kapjuk, hogy túl kicsi. Persze vissza kell menni a munkahelyünkre (motorral), és a tele- port géppel ezt is meg kell nagyítani. Tegyük meg.

Ha készen vagyunk, újra csináljuk meg az előző kört, ek- kor már elfogadják a lapot. A TLC most már illegális! Repül- jünk vissza a bárba. A pultrá: áldogál egy ronda Enforcer kém. Ugyan gyanús az ipse, de azért kérdezzük meg tőle, hogy van-e valami új híre (Directive Updates). A TLC-re tereli a szót, tehát dobjuk be neki, hogy van egy információnk a számára. A zsaru bőszen lelév a pilótát, mi pedig vegyük fel az asztalra esett papírt (jó lesz majd a nagydarab, pattanásos pilótának) és menjünk vissza a dokkba. Használjuk az enge- délyt a pilótán (Double A), minek eredményeképpen a pirulák végre megérkeznek a boltba. Menjünk oda, vegyünk egy üveggel, és még egy lejárt szá- vatosságú adagot is kapunk ajándékba.

MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Munkahelyünk romjainak átvizsgálása után kapcsoljuk be a videofelefon képernyőjét, melyből többek között megtud- hatjuk, hogy a motorunk újra működőképes és a ház előtt parkol. Nosza, bűtözzünk át "Easy Rider- nek"! Nyissuk ki (Action) a képernyő alatti sze- kreányt és vegyük ki a bukósíkat, majd vegyük fel a James Dean babát és



Spuri vissza a Ministry HQ-ra, ahol használjuk (Action) a pirulákat – ezután mézesmázos dumánkkal már be tudjuk oltani a titkárát, aki ad egy időpontot. Az ajtóhátról őt viszont nem enged be minket az irodába civil ruházatunk miatt. Feeb igen szégyenlős: a köpenyt csak a munkahelyén tudna felvenni, de akkor meg nem tudna ide visszarepülni! Menjünk inkább el a Pirulabolt melletti telefonfülkébe, amely alkalmas lenne az állótöltésre, de sajnos foglalt. Bízgáljuk meg a csajt (Action), mire ő elküld melegebb éghajlatra. Ha jó, husunk vissza a bárba és dumáljunk a videó-telefonáló apszével, aka egyébiránt a haverunk és pont a csapfal diakurál (persze ő áll a Pirulabolt melletti fülkében). A haver elküld, hogy vegyünk egy szódát neki (Light Wave Soda). Vegyünk akkor egyet és a báról kelve használjuk a lejárt szavatosságú pirulákat az itálában (Double A), majd adjuk a csóknak. A pali lakásból és lecsapa a telefont. Ekkor menjünk el a fülkéhez, ahol a csapsz elég jól jár. Most már át tudunk öltözni, ha együtt használjuk a fülkét a köpennyel (Double A). Gyerünk

kapcsoló pöcköt és álljunk be a szekrénybe, ahol most el kell rejtenünk. Bejön az őt és szépen tacsos lesz magát, hiszen nem tudja lokapcsolni a TV-t! Menjünk el a "bábujgyarba" és húzzuk meg (Action) a nagy fogantyút, amellyel aktiváljuk a futószalagot. Most már odamehetünk a lejárathoz, ahol szépen leessünk a nyilasba Deloreshez. Kérjük el a robotot, amelyet megbítyított, plusz vegyünk magunkhoz 5 darab OMNI babát is. Most vissza kell mennünk a fotóoyosora és pakoljuk (Double A) az 5 babát a fémrácsba (Metal Grating), majd dobjuk használni a fémrácsba (Double A Reworled Doll). A robbanás után keletkező nyíláson nyugodtan kiséthetünk. Most egy kis ügyességi rész következik! A padlópokolyat folyamatosan változtatják a szemeiket és csak akkor léphetünk rajtuk, amikor az eredeti állapotukban vannak (mellőlt elkezdték változni). A helyes sorrend: FEHER, PIROS, SÁRGA, ZÖLD. A másik oldalon indulunk el balra, a börtön gépéhez, melyben nyissuk fel a fedetet (Action) és vegyük fel a drótokat. Nyissuk ki (Action) és vizsgáljuk meg a gyűjtés-

nünk a lénnyek számára. Használjuk (Action) a felszerelést a háttérben és melegessünk a lent látható anyagokból egy kókilt. (Nem lesz egyszerű összehozni a helyes kombinációt. A jobb oldalon van egy cella a falon, amelyből kioldozhatók a keveres sorrendje. Ilyet utólagra a Resident Evilben láttam.) A kész lötytyöt vegyi bele kell tennünk a viztartályba. Most kapcsoljuk be (Action) Sam tavihírdőt (a tárgytáblából) és hívjuk fel a laborba. Ehhez először menjünk balra a kapcsolóhoz és nyissuk ki a szobor ajtaját a gombbal. Váltunk át Samre, és guruljunk el vele a faluba, bele a szoborba. Most legyünk újra Feeble és teleportáljuk fel Samet (a teleportáló gombnak megnyomásával). Itt az idő, hogy elkapjuk "barátunkat" Filbertet. Használjuk (Action) az asztalon levő listát majd telefonáljunk (Action) a falkétfelől és kerjük a státuszunk felől. Épp amikor letesszük a kagylót, bejön Filbert, akit Sam azonnal elkap. Vegyük fel az "Isenjelmez" és használjuk (Action) a projektort. A mozi után váltunk Samre és guruljunk fel a hegytetőre, ahol a madár replid. Az

de), szőlítsuk meg a fickót (Action) és kerjünk ide aprópénzt. Álljunk fel a felső szintre, dobuk a lőt a nyergőgépbe (Gambling Machine, Double A) és próbáljuk meg megütni a főnyereményt (Infiniton). Miután nálunk az okosság, menjünk le. Ötvenenul pillantunk rá a Super Virtue Machine-ra és használjuk (Double A) a "token" a markológépben (Grabber). A cél az, hogy megszerezzük a "Vadoca" babát, amely a "Piros halacska" alatt van (először a hal, aztán a cíca). Ha sikerült, menjünk a váltóhoz és kerjünk egy menetet a Virtua masinán (Action). Innen fel kell mennünk plészan, majd visszajönni és követhetjük (Action) a nyereményünket egy jeyet az Állatkertbe. Gyerünk oda. Bejutni a jobbra levő beléptető-rendszer aktiválásával tudunk (Action). Beszéljünk a turistával (Action), aki megkér, hogy fotózzuk le. A közeli képernyőn nyomjuk át a bal oldali "vaku szabályzó" gombot 5 alkalommal, majd süssük ki a piros gombot. Az így megvalósított turistától már el tudjuk lopni a kamerát, ha gyorsan kiszaladunk (bár nekem ez csak az ezredik próbálkozásra sikerült). Sétáljunk el a dokkba és pattanjunk (illetve pattanánk) fel a motornak, melyet közben sajnos kikapcsolt a rendőrség. Ráadásul büntetést is kell fizetnünk. Sessünk el a bázisra Deloreshez és panaszkodjunk el neki, hogy mi történt. Most meg kell keresnünk Grandumot. A dumcsi után vegyük fel az újságot, majd az újságján stand melletti halomból a papírt. Most csinájunk egy brükköt: használjuk a bázison felvett lapot a papírhalmom (Double A), majd olvasunk bele (Action). Egy halom hírdetést találunk benne. Ha most elmegyünk a Ministry HQ-hoz (nem kell bemenni), ott látuk Grandumot a képernyő jobb szélén. Beszéljünk el vele (Action), mire elmondja, hogy egy KICK A55 számú hajót keres. Irány balra az Obszervatóriumba (Obszervatórium Dome). Menjünk el egészen balra, be a kompresszor kabinba (nyomás kiegyenlítés: kek gomb, utána zöld gomb), aztán nyissuk ki az ajtót. Gyerünk be és használjuk a kamerát az

BLE FILES

vissza a HQ-ra, be a minsterhez, aki szépen elküld a Cygnus Alkara pihenő

BÖRTÖNBEN

Kezdenek a dolgok igen komplikáltá válni a hipnotizáló képernyők miatt, ezért itt csak gyors akciókat hajthatunk végre, így kell majd valahogy megszökni. A körbe-körbe teleportáló bemutató során megismerjük a börtön főbb részeit. Először vegyük fel a posztort a falról a "TV-néz" szobából (kapunk néhány szöveget is). Várjunk, így visszakapjuk a cellánkat. Ott nyissuk ki az egészségügyi ládát (Action), majd rakjuk a szöveget az ágyra (Double A). Amikor újra elküld a képernyő, a szöveg szürkítése miatt magunkhoz térünk – gyorsan kapjuk fel a szöveget és leküldjük az ágyra (Action). Amikor bejön az őt és hátra fordít, szaladjunk ki a cellából, be a lépcsőn, majd be az első ajtón. A kabinban vegyünk fel egy tálat és rakjuk be a kajaszító-gépbe (Double A), így fel tudjuk töltöni. A táblán levő szmótyt használjuk együtt a folyosón levő kamerákkal (magyarul vágjuk hozzájuk) (Double A), mert ha e nélkül mennénk le, elkapták. Gázoljunk át a léren, be a liftbe, amely felvisz a műhelybe. Itt is kerjünk be a kamerát (Double A). Sétáljunk el jobbra és vizsgáljuk meg a rácsot, ahol lent valaki kúporog. Dumáljunk vele egyszer, majd még egyszer, harmadszorra pedig végre beszélni fog a 667-es lázadó csatornáról. Irány vissza az "TV szobába", ahol nyissuk ki (Action) a szekrényt és kapcsoljuk be a piros pöcköt (Action), amely aktiválja a videó-képernyőt. Nyomjuk meg ismét a pöcköt, ekkor ráállhatunk a lázadó csatornára. Vegyük magunkhoz a

rendszert. Először be kell feszítenünk a drótokat (Double A), majd össze kell kötnöznünk a bal oldali lomenet nyílásokat a jobb oldalon levőkkel (Double A). Bekötés után a magas csippanás helyes bekötést jelent, a mélyebb helytelen (kihúzógnak az Action konnal lehet őket). Ha mind a négy kábelt jól dugtuk be, elindul az űrhajó...

AZ IDEGE-NEK BOLYGÓ-LYÁN

Az átvezető képsorok után a képernyő jobb alsó részén sétálunk ki, majd menjünk fel a kapukhoz. Ekkor megjelenik Sam és vad pusztításba kezd. Vegyük fel a lándzsát, majd kövessük a garázdkódok bennszőlőit az útvesztőbe. Egyezünk úgy manőverezni Feebellel és Sammel, hogy a

lény közelünk szorújon. Közben érdemes felrobbantani a robotot a hídát, nehogy a figura megszökjön. Miután elkaptuk, vigyük vissza öklét a hajóba (jobbba találhatók). Ha ezután kimegyünk a gépből már várunk ráink a lénnyek, akik a laboratóriumba visznek. A "műtőasztalról" a kőtél felvételével menekülhetünk meg. Itt egy átlag komplikált rész következik, amelyben kibátószer kell kever-

FORRADA LOMTAKABÉNKON!

LÁZADÓK LETTÜNK

Megérkezés után szomorú hír fogad – minden lázadót bezártak a Cygnus kaptarába. Ha kimegyünk az újságoshoz, láthatjuk magunkat, mint "Első számú közelienséget"! Sessünk vissza a szállásra és a szekrényből vegyünk fel egy ruhát. Öltünk magunkra (Action), így most már szabadon mozoghatunk. Először menjünk fel a játékerembe (Arca-



ablakon (Double A). Pont megpillantuk a keresett hajót, amint éppen bedokkol! Ha most kimegyünk a dokkba, borzalmas kósz fogad minket elárasztottak a Wurble nevű lények. Nyissuk fel a moci ülését – meglepetés! Mindegy menjünk el balra, de a repülésiirányító rodájába. Ott nyissuk ki a szekrényt, és rakjuk bele a kis zöld zét és a Vadci-cá babát. Az eredmény egy halot, akitől elvehetjük a kulcsokat a földről. Menjünk vissza a dokkba, és indítsuk be a motort a kulcsokkal (Double A). Most már elrepülhetünk a Ministry HQ-ba, ahol az ő nem enged be minket. Repüljünk hát a Roncs-hajóhoz (Junk Ship), amely az aszteroida mezőben található, és nyissuk ki a fedelet, amely egy űrugrót és egy bica, pumpát rejt. Próbáljuk meg használni a pumpát, amely három értékes darabba hullik. Eppen ekkor jelenik meg egy lebombant úgynök, akivel beszélgetünk el és vontassuk vissza a bárba. Piszkáljuk meg a motortól három alkalommal (Action), végül türeimét veszítve kikapcsolja a riasztóját. Most már felvehetjük a vontatókabinét. Ráadásul ad még egy üveg "Varázsizsappal" is. Utunk innen az OMNI-klubba vezet, ahol feszítünk fe, az ajtót a vascsővel (Double A) és kapcsoljuk be a DJ pultot (Action). Birizgáljuk a Master kart (Action), majd folyamatosan a kék világítás kapcsolót (Action), amíg az e romlik és kicsik belőle a szűrő. Ezután javítsuk meg a törött kart (Double A, Broken Handle) a pumpából nyert csővel (Tube), és aktiváljuk (Action) krealmányunkat, am vel visszakapcsoljuk a világítást a báron. Legyen hát világosság! kapcsoljuk be a fényt (Action Play Button), amely elkezd lépkedni a barszéken. A Stop gombbal igyekezzünk akkor megállítani a fényt, amikor fe ülőrl a második helyen áll. Most már felvehetjük a kék szűrőt és a barszékot (Loose Barstool). Itt az idő, hogy visszamenjünk a Metro Prime-ba, ahol az Arcade falán van egy levegőselepe. Lépjünk be a tárgyak közé és rakjuk be a szepeket az űrugróba (Double A), majd a varázs izsappot (Double A), és végül mindezeket kombináljuk (Double A) a felhőtő ké-szű ékkel: nyertünk egy pattogó labdát. Menjünk jobbra az OMNI-agy irodába. Álljunk be a "bevalló" abiakba, és mondunk el mindent őszintén (az első két lehetőség). Most egy állati unalmas rész következik: legalább 10 percen keresztül kell kóncálnunk, amíg egy OMNI-agy közleményt nem hallunk, hogy nyertünk valamit (így akarnak csapdába csapni és megölni minket). Járkáljunk még egy kicsit, mire újabb közleményt olvasnak be. Ekkor már bemehetünk az irodába, ahol kiderül, hogy valaki féltreértette a nevünket (Phoebe-nek hívták) és helyettünk akarta feivenni az "ál ifjúlagos" nyereményt – remekül járt! Béke poraira – vegyük fel a hátrahagyott cuccát. Sétáljunk el az obszervatórium Arlockjába és állítsuk a barszékot a földre (Double A). Kombináljuk az űrugrót a székkel (Double A), majd a börtön-egyenruhával (Double A), végül a

pulóverrel (Double A Pullover). Most még adjuk hozzá az újságostól lopott lapot – íme egy Feeble másolat! Gyorsan csukjuk be az ajtót, tegyük a kék szűrőt az ablakra (Double A) és a gomb segítségével aktiváljuk (Action) a kamrárt. Na, kész az "ál-Feeble" baba, mehetünk árulni. Irány a pirulabolt melletti Vid-Boot, ahol az őr karttyját használva (Double A) felhívhatjuk a gazdáját, és elűsághozhatjuk, hogy megtaláljuk Feebét! Most már bemehetünk a Ministry HQ-ba, amelyet eddig az őr elzárt előlünk. Kapcsoljuk be a videó-képernyőt (Action), ahol anyuci beszél nekünk a nagyapó sírjáról, amely az aszteroida mezőben található. Repüljünk el ide és piszkáljuk meg a sírt (Coffin). Ekkor megjelenik a nagyapó és rávesz, hogy bizonyítsuk be tökösségünket – ad is egy spray-flakont és egy darab papírt. Őké, irány vissza a lázadóknóvóhelyére a sikátorba, ahol kombináljuk az újságban található hirdetés-köteget a dobozokkal (Double A, Adverts, Boxes), majd fújunk rá a festékekkel a falon levő jelre (Double A, Rebel Symbol, Spray Paint), végül készítsünk lenyomatot a jellről a papírdarabra (Double A, Piece of Paper). Itt az idő, hogy visszatérjünk a papához és a papírra másolt ábrát rá-rakjuk a sír mellett leledző jelre (Double A). Futás visz-

Most dobjuk be (Double A) ezt az érmét a jobb oldalon levő "csilagterkép gépezetbe", mire kapunk egy térképet. Menjünk le és adjuk oda a térképet az őrnök, aki bevezet a miniszter irodájába. Itt a miniszter elpanaszolja, hogy szeretne egy Omnicofot. Gyerünk vissza az előtérbe, ahol vegyük fel az üres poharat az asztalról. Töltsük meg a varázsizsappal (Double A), és adjuk át a miniszternek. Ezután már hozzáférünk a kártya-programozó masinához. Rakjuk be a mágneskártyát a gépbe (Double A). Ekkor egy képernyőre lépünk, ahol két kódot kell beadni (a felső 7829353, a roncs hajó oldalán olvasható), az alsó 2130778 (a jelenlegi év-szám rendszer olvasva, a dátum visszafelé) írjuk be ezeket, majd az Ext ponttal elkészíthetjük az új kártyát. Repüljünk el a roncs hajóhoz (aszteroida mező), és kössük rá (Double A) a vontatókötetet a piros kocsi. Rakjuk a kártyát az ajtón levő olvasóba (Double A) és menjünk be. Nyomjuk át (Action) a nagy kapcsolót, ezzel kikapcsoljuk a mágneset, majd menjünk ki a kocsiról. Irány az űrbár. Vegyük le a rendszámot az úgynök gépéről a csavarhúzóval (Double A), majd tegyük rá Feeble járgányára (Action). Ezek után Delorest kell irányítanunk egy akció részben. Le kell lödöznünk az őrnököt.

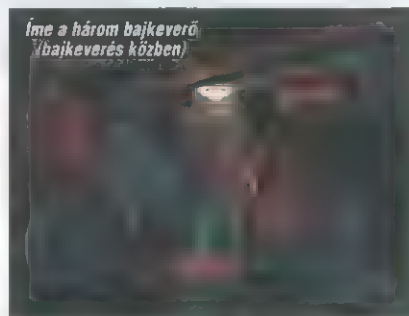
A BÁZISON

Menjünk le a folyosón (balra), a pihenő részlegbe, ahol szundítsunk egyet az ágyon (Action). Ébredés után menjünk oda a képernyő jobb szélén látható ajtóhoz, amely egyelőre zárva van. Sam hamarjában szétlővi, mi pedig vegyük fel a fémlemezeket a földről. A folyosón levő gépbe tegyük be őket (Double A), így csinálunk KÉT kólas dobozt. Menjünk ki és repüljünk el a CCCC-be. Itt először menjünk oda a bunkerhez, majd járjuk körbe, hogy megtaláljuk a főbejáratot. Most egy bejátszás következik, ahogy Peg megkezdő órjáratát. Feladatunk az, hogy félrevezessük ehhez először menjünk ki a képernyő BAL ALSÓ részénél és tegyük a kólas dobozokat a póznákra (Double A). Most menjünk vissza a bunker bejáratához és amikor a Peg befejezi turnóját és megáll, piszkáljuk meg őkelmét a csavarhúzóval (Double A). Itt az idő, hogy felcseréljük Peg és Sam személyiségét! Szedjük ki a Samból a kék és zöld chipkeket, és cseréljük ki a Pegben levőkkel. Kapcsoljuk be (Action) Peget, majd Samet, majd menjünk el vele a turbolítba majd a kezelőszobába (Maintenance Room). Ide kéne juttatni valahogyan Feebét is. Húzzuk meg a kart 3 alkalommal, váltsunk vissza Feebre és menjünk balra, ahol csukjuk be mind a három szellőzőnyílást (Action). A robbanás után váltsunk át Samre és állítsuk a kapcsolót a középső állásba (Action). Ha most ismét Feebre váltsunk, és megvizsgáljuk a nyílást (Action), be tudunk menni. A ki-vezető útvonal: GO FORWARD, TURN LEFT, GO FORWARD, GO FORWARD, így a kezelőszobába érkezzünk. Az igencsak hosszú sikeredett mozi után menjünk át a hídon és vegyük fel a dzsekit, mert nyerünk vele egy B-osztályú biztonsági beépőt. Most már be tudunk menni a turbó liftbe. Menjünk a "vallató-szobába", végig balra, ahol Delorest láthatjuk kegyetlenül szenvedni. Beszélgetssünk Galky-val (Gardumról és Mandrinról fog csacsogni), majd keressük meg Mandrint, aki vizet kér tőlünk. Az "agy-szobában" vegyük fel az "agy-szmótyit" (Brain Slime) és visszamenve

balra. A kocsmál Gardum vár, akivel beszélgetssünk el. Haftunk a kocsmával a jég-bázisra, ahol a folyosón kinyithatjuk a tárolót a kulccsal (Double A). Miénk a Bungee-kötél. Menjünk vissza a CCCC-re, ahol el kell zámunk a ventilációs-rendszer nyílását. Nyomjuk a tűzoltó motort Gardumra, aki szépen meglagy. Fagyott testét a nyúk elé tuszkolva már be-törhetjük a nyílást (Double A). Vissza a kezelőszobába, ahol újra be kell mennünk a szellőző-rendszer jártaiba (át a hídon, aztán fel a lépcsőn). A jártaiban LOOK UP, MOVE UP, TURN AROUND, GO FORWARD. Ekkor elérkezünk a rács-hoz. Rögzítsük rá a kötelet (Double A), majd a láncot, amit akkor vettünk fel, amikor az "agy-szmótyit" (Double A). Ezek után: GO BACK, MOVE FORWARD, TURN LEFT, MOVE FORWARD, MOVE FORWARD. Elvieg a kezelőszobába jutunk, ahonnan menjünk át az agy-szobába. Menjünk jobbra körbe, ahol látjuk a kötelet és a láncot felőgni. Rögzítsük mindkettőt (Action), majd adjuk hozzá a súlyt (Action). Következő lépésként állítsuk be a láncot, a kötelet és a súlyt (Action). Végül használjuk a kötelet (Action), majd a súlyt (Action), mire Feeble felrepül. Ekkor meg kell húzni a kapcsolót (Action Lever). Természetesen utunk ismét a kezelőszobába vezet. Nyúlunk bele a csavarhúzóval a robotba (Double A), utána nyomjuk át a piros kart (Action) és vegyük fel a gránátokat. A kutatószobában jobbra nyomjuk meg a ventilátor elzáró gombot (Action Button) és többször is próbáljuk meg eldobni néhány gránátot, amíg végül Feeb elhajít egy gázosat (Double A, Grenade, Firing Range). Menjünk vissza a kezelőszobába és be a jártaiba át a gázfelhőn, de ne álljunk meg egy pillanatra sem! A jártaiban LOOK UP, MOVE UP, MOVE FORWARD ezen a helyen tegyük a fémlepleket a nyílásra (Double A, Metal Plate, Fan) és menjünk vissza (GO BACK, TURN RIGHT, GO FORWARD, GO FORWARD). A kezelőszobában állítsuk át a kart KÉTSZER (Action) ekkor a rendszer kiszítja a gáz

VÉGIJÁTÉK

A "vallató-szobában" balra menve vegyük fel az A-osztályú biztonsági beépőt. Menjünk a templomba és vegyük fel a könyvet, majd nyissuk ki a dobozt (Action Chest) és vegyük fel a baltát. Menjünk jobbra és verjük szét az OMNI-agyat a fejével (Double A). Ekkor megjelenik Benson. Most négy doigot is tehetünk. 1-nem csinálunk semmit, 2-nekiesünk



Bensonnak (Action), 3-nekiesünk az OMNI-agynak (Action), 4-jóbról beszélgetünk az OMNI-agy mögé. A 2-3-4 lehetőségek után nem kell más tennünk, mint megvizsgálni az agyat (Action) és átmenni a másik szobába. Ébresszük fel a paint (Action) majd a végén ujjunk le a számítógép elé (Action). PhúCÚJÚÚ, ez nem volt egy egyszerű történet.

MARTIN

sza a rendbe rakott Ministry HQ-ra, ahol nyissuk ki a fiókot a kulcskártyával (Double A, Drawer, Keypass). Vegyük fel a szuvení-érmét és a fotót. Innen menjünk az obszervatórium előterébe és tegyük az érmét a biztonsági gépezetbe (Security Pass Machine), amely a bal oldalon áll – egy kreditet nyerünk vele

adjuk oda Mandrinnak (Double A). Ekkor kapunk tőle egy kulcsot, amely a jégbázison nyit egy ajtót. Menjünk ki és a turbólifttel, majd menjünk el a kutató-tesztelő szobába, ahol vegyük fel a tűzoltó készüléket, majd tovább jobbra, és vegyük fel az antanyag-súlyt is (Action, aztán felvehetjük). A lifttel menjünk fel a felszínre, majd



Kiadja: Adventure Soft

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, SVGA, 4xCD, WIN95

Csodálatos grafika s jó hosszú
történet, amelyben a játékosnak
néha állatira beleszól a nagyon
nyakatekert feladatok

86%

Körülbelül 10-12 évvel ezelőtt néhány hazai "maszkek" játékbolt kínálatában elvélve lehetett találkozni a Simon nevű elektronikus játékkal. A masina "nyugaton" nagyon népszerű volt, ha jól emlékszem, még valamelyik filmben is láttam szerepelt. Aki esetleg nem ismerné: a Simon egy olyan gépezet, amely egymás után hangokat játszik le, miközben a hangoknak megfelelő színű lámpák villannak fel, s ezeket nekünk sorrendben vissza



tunk egy rap-o-metert, melyen végigfut a karakter mini-ikonja. Azokon a helyeken, ahol a mester mond valamit, felvilágít a joppad egy-egy gombja. Ezután Parappa ikonja indul el, nekünk pedig abban a pillanatban kell megnyomunk az aktuális gombot, amikor az a kijelzőn megjelenik. Ha elkapjuk az ütemet, Parappa profi módon elmondja a szöveget – ha nem, csak makog. Ahhoz, hogy továbbjussunk, átlagban legalább 6000 színt kell rappelnünk. A pályák között baromi jópofa átvezető animációs filmeket láthattunk, amelyek a történetet mesélik el.

tanság is látható arrafelé. A grafika real-time 3D, viszont a szereplők papírvékony 2D-ben jelennek meg. Ez adja a Parappa egyedülálló stílusát. Az animáció tökéletes: ahogy a figurák illegetik magukat a rap ütemére és ahogyan mutogatnak hozzá az egyszerűen átlati. A legnagyobb durranás mégis a zene: hamisítatlan rap, néha lassabb, néha gyorsabb, de mindig szuper (Prince Fleaswallow, a béka stílus például egészen "Shaggy"-s).



PARAPPA THE RAPPER

kell játszaniuk. Természetesen a gép mindig egy újabb hangot tesz a sorhoz, így egy idő után már igencsak hosszú sorozatot kell megjegyeznünk. A Simonnak többek között az volt az erőssége, hogy több játékost is nagyon jól el tudott szórakoztatni. Most, ennyi év után végre valaki újra előszedte a briliáns ötletet és továbbfejlesztette – ebből lett a fantasztikus Parappa the Rapper.



sabb, de mindig végig szuper (Prince Fleaswallow, a béka stílus például egészen "Shaggy"-s). A Parappa többek között azért is lopta be magát a szívembe, mert nagyon "bullista" játék. Tökéletesen el lehet például szórakozni

"Bár lassú a ritmus (mondja a béka), nem lesz azért olyan könnyű a téma"

Első látásra nem sok jót néztem ki a játékból, de aztán játéktesztelő "munkásságom" legkellemesebb

belőle. Nekiindul, hogy a városka legjobb mestereitől leckéket vegyen, és így lopja be magát a csaj szívébe.

SPECIÁLIS LEHETŐSÉGEK



sebb csalódásban lett részem: a Parappa egy végtelenül jól kitálat, tökéletesen eredeti, fantasztikusan szórakoztató program, igazi BULLI játék (nagyot kacagtam például, amikor azt olvastam az angol Playstation Pro magazinban, hogy kidozták a CD-lejátszójukból a legutóbbi Prodigy korongot, és helyette a Parappa soundtrackjét nyomták non-stop). A sztori a következő: adott egy kedves főhős, Parappa aki egy jópofa figurákkal teli világban el Szíve választotta egy viraglyan Sunny Funny, aki egyelőre meg nem adta be a derekat. Ezért Parappa úgy határoz, hogy híres rapsztár lesz

(az LTV2, RTL2 jelentése megegyezik) segítségével minél inkább a ritmushoz igazodva visszamondjuk, így produkcióknak megfelelő pontszámot és minősítést kapunk. A gyakorlatban ez a következőképpen néz ki: a mester először elrappeli a nota aktuális sorát, közben a kepernyő felső szélén látha-

Miután befejeztük a 6 pályát, visszanezethetjük teljesítményünket a Replay funkcióval. Ekkor hallhatjuk csak igazán, hogy mit alkottunk, mennyire folyamatossá a szövegezésünk. Bátran neki lehet futni újra, legyen tökéletes ez a "videóklip", ha már mi vagyunk a főszereplői. Lépjünk akkor tovább: itt az idő, hogy elkápráztassuk, sőt, lepáljuk tanárainkat! Újra álljunk neki a rappelésnek, de most már "freestyle" módban. Ekkor improvizálnunk kell, melyet elég jól művelve nyerünk egy koronát. Hat korona összegyűjtése után jön a meglepetés, ami abból áll, hogy...

vele szűkebb körű házblikkon, lehet egymás teljesítményét kritizálni, jókat röhögni, mindez "beinduló" rap-muzsikával aláfestve – ÁLLATI! Mindent összevéve: az ötlet eredeti, a megvalósítás egyedi, a hangulat frenetikus.

MARTIN



A játék designját egy New York-ban dolgozó, elég ismert művész, Rodney A Greenblatt készítette, akinek a kiállításos mo-

Kiadja: Sony

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

99%

A Segat arra találták ki, hogy játsszanak rajta. Ennek megfelelően aztán sorra készültek rá a fantasztikus játékok, minket, PC-tulajdonosokat pedig evett a sárga irigység. A Pentium processzor viszont lassan teljesítményben is utoléri ezeket a szuper játékgépeket, így nagy örömeinkre egymás után jelennek meg a Sega-programok PC-s kiadásai.

FUTBALL VILÁGSZERTE

SEGA

WORLDWIDE

SOCCER

PC

sai. Most például a Sega csodálatos focija került sorra. A mai focik között grafika alapján már nagyon nehéz különbséget tenni. Így a Sega Soccer hibátlan rajzai, hihetetlenül élénk animációja sem számít már igazán kiugrónak. A sebesség viszont már jobban szétszórja a mezőnyt, s a tökéletes élményhez a Seganál is elég erős gépre lesz szükségünk. Akinek ez

megadatik, az 640*480-as felbontásban teljes színélességgel csodálhatja a játékosok igényesen kidolgozott mozgását, míg a többiek

hetőséget, az döbbenetes dolgokra lesz képes. Az ember csak nyomogathatja össze-vissza őket és mindig történik valami látványos. Azt azonban nem tudom elképzelni, hogy ezt valaki tudatosan is képes lenne kezelni. Én például választottam egy megfelelően gyenge ellenfelet, majd a kézikönyvből puskázva próbáltam végig a trükköket. Az biztos, hogy ha ezt a pályán is meg tudnám csinálni, már valami nyugati csapatban rúgnám a bőrt.

Labdavezetés közben például három lövési és nyolc passzolósi variáció van. Ezt egészítik ki a kapáslövések, az olózás és a csu-

gyönyörű stadion csak kívülről különbözik egymástól, s az sem lényeges, hogy nappal vagy villanyvilágítás mellett játsszuk a mérkőzést. A megszokott körülményekhez képest nehezítést talán csak a szakadó eső jelent. Tizenegyünket egyébként 48 válogatottból választhatjuk ki, s ellenfelünk vagy a gép, vagy hálózatban becsatlakozó három társunk lehet. A szokásos kupák és bajnokságok mellett gyakorolhatjuk a büntetők végrehajtását, valamint megnézhetjük a korábbi mérkőzések legemlékezetesebb pillanatait.



kafejes. Védekezés közben szűkebb az arzenálunk. Ekkor a becsúzás és a labda elcsúszása mellett csak a vállal lökést vehetjük be a labda megszerzéséért folytatott harcban. Új dolog viszont, hogy játék közben nemcsak a kijelölt játékosnak, hanem az egész csapatnak is adhatunk utasítást. Védekezésnél például a letámadás, emberfogás és lesztaktika közül választhatunk, s támadás közben is két variációnk van. Beállítási lehetőségeink nem túl bőségesek. A három, egyébként

A Sega Soccer nem véletlenül vált az egyik leghíresebb számítógépes focivá. A PC-s kiadás semmiben nem marad el a 97-es év eddigi szupersztárjától. Sőt, irányításának kifinomultsága egyszerűen döbbenetes. Aki tehát nincs megelégedve jelenlegi kedvencének lehetőségeivel vagy csak új cselekre, új trükkökre vágyik, mindenképpen próbálja ki.

P.K.



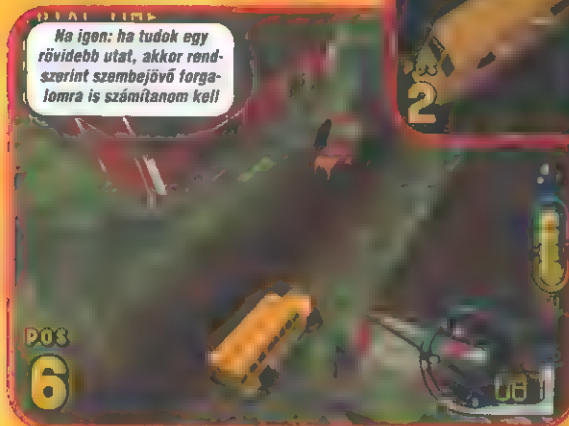
Kiadja: Sega

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P90, 8MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

84%

A felülnézézből játszható autóversenye az idei évben döbbenetes fejlődésen mentek keresztül. Kezdődött a Death Rallyval PC-re, majd megjött a már teljesen 3D-környezetben játszható Micro Machines V3 PlayStation változata, aztán volt még egy Speedster is, ami szintén nem nézett ki csúnyán, csak a játszhatóságával akadtak gondok. A sor azonban ezzel nem ért véget, hiszen



Ha igen: ha tudok egy rövidebb utat, akkor rendszerint szembejövő forgalomra is számítnom kell



Felül száguld a vonat, alant pedig csekélységem

félébb típusok szerepelnek együtt. Többek között indulhatunk egy nyerges vonatfóval, egy iskolabussszal, egy rendőrautóval, vagy egy bogárhátúval is – hogy csak a legérdekesebbeket említsem.

Mos, akkor

most itt van az Ignition: gondolatok el egy Screamer grafikával megáldott Micro Machines, és máris megkapjátok a végeredményt.

A játék összesen hét pályának designja egészen egyedülálló: rögtön egy olyan helyszínen kezdünk, ahol az egyik percben búzátlábk között hajtunk, a

válasszuk ki a leggyorsabbat, és uszgi – mondhatnánk, de azt javasolom, ne ezt tegyük, mivel mindegyik kocsi magva a maga gyengéje. A kezdőknek például a kamiont tudom ajánlani: lassú ugyan, de könnyű manőverezni vele, és a turbója is hamar feltöltődik. Turbóznál a játék során korlátlan számban lehet, csak azt az időt

következő pillanatra pedig már egy kanyonban zubogó vízeses mellett húzunk el. Vizuálisan az élmény elképesztően élhető: a mélységet – ahogy például az esőcseppek hullanak – 100%-osan érzekelni lehet, de az egyéb grafikai effektusok, mint például a vízeses okozta párákód is maximálisan a valóságosnak tűnik – és mindezt a programozók 3D-s kártya nélkül érték el. A grafikában pedig az az igazán fantasztikus, hogy az egész terepet tökéletesen kirajzolja a gép, így például amikor egy szakadék fölött ugratunk, alattunk a mélyben látjuk a felszakadozott mezőnyt.

A verseny nem éppen tipikus járgányokkal zajlik, a tizenegy autót számláló választékban a legkülön-

kell kívánni, amíg újra feltöltődik – erre leginkább az ugratók előtt kell ügyelni.



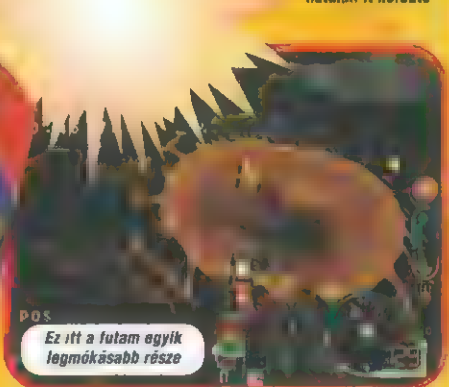
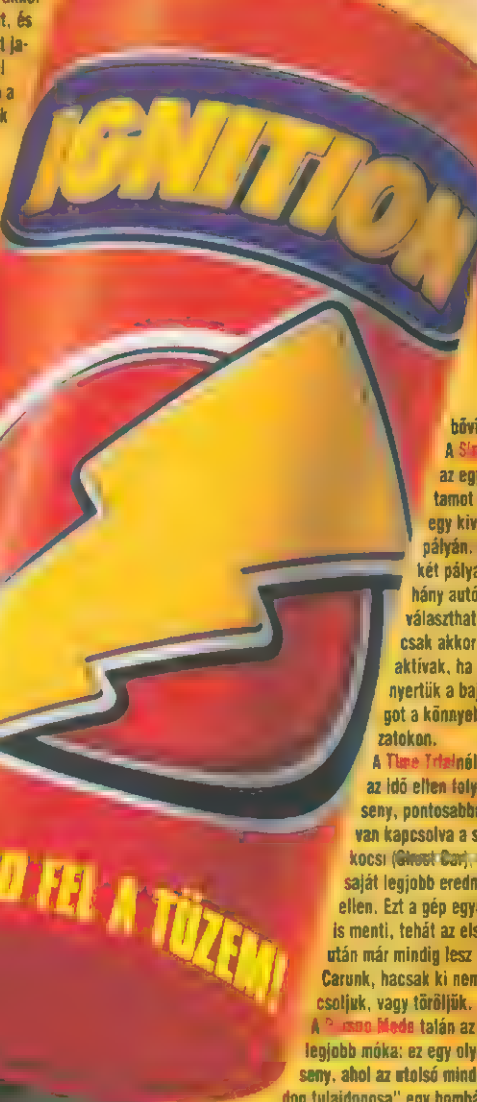
Mindketten előkező helyen haladunk

Egy pillanat alatt kiderül, hogy melyik autó a gyorsításnál más-más hangot ad: a kamion a kürtjét szólaltatja meg, a rendőrkocsi a megkülönböztető jelzését kapcsolja be, a terepjáró pedig dallamkürtöt használ. Ez mellesleg nem is csak a poén kedvéért van így, hiszen ennek köszönhetően mindig jól hallgatjuk, hogy ki halad a nyomunkban. A rajtvonalhoz négyféle célkitűzéssel állhatunk. A **Championship** (bajnokság) esetén az elért helyezéseinkért pontokat kapunk,

amit majd a gép a végén összegez. Ha sikerül bajnokságot nyernünk, újabb nehézségi szint következik, és a repertoár egy újabb pályával

játszóknak illesztve a grafikára vonatkozó paramétereket állíthatjuk tetszés szerint. Nehézséget (Difficulty) csak akkor választhatunk, ha már nyertünk bajnokságot. A grafikai opcióknál kikapcsolhatjuk például a féknyomokat (Skid Marks): vagy a füstfelhásokat (Smoke), de ami fontosabb: valószínűleg ki kell kapcsolnunk a perspektivikus poligonokat is, mert ez ugyanis az átlagos gépeken (amelyekben nincs valamilyen speciális grafikus kártya) legtöbbször lefagyást eredményez.

A pályákon több helyen elágazások találhatók, s rengeteg váratlan akadály is az utunkba gördülhet. Az első pályán (Kanadában) például levághatunk mondjuk egy kanyart egy farmon keresztül, de megeshet, hogy ilyenkor szembetaláljuk magunkat egy traktorral, s hasonló eset játszódhat le a vasúti átjáróban is. A második pályán az amerikai préri kanyarog: a sívatagban egy tornádó, később pedig sziklaomlás hátráltathatja a mezőnyt. Aztán jön egy viszonylag "simma", szigetek között játszódó verseny, majd az utolsó csapadék között szilafomozgathatunk. A hőfötte



Ez itt a futam egyik legmókásabb része

bővül.

A **Single Race** az egyszerű futamot jelent egy kiválasztott pályán. Eleinte két pálya és néhány autó nem kiválasztható, ezek csak akkor lesznek aktívak, ha már megnyertük a bajnokságot a könnyebb fokozatokon.

A **Time Trial** nál csupán az idő ellen folyik a verseny, pontosabban: ha be van kapcsolva a szellemkocsi (Ghost Car), akkor a saját legjobb eredményünk ellen. Ezt a gép egyébként ki is menti, tehát az első játék után már mindig lesz Ghost Carunk, hacsak ki nem kapcsoljuk, vagy töröljük.

A **Time Mode** talán az egyik legjobb móka: ez egy olyan verseny, ahol az utolsó mindig "bol-dog tulajdonosa" egy bombának, ami akkor robban, ha a következővel az utolsó marad. Magyarán: minden körnél megfoghatózik a mezőny, s csak az első helyezett fogja a versenyt túlélni.

Ha a Multiplayer opciót indítjuk el, nem csak a gépi versenyzőkkel, hanem a barátainkkal is összemérhetjük a tudásunkat. Amennyiben Split Screen, azaz a képernyő kettéosztását választjuk, csupán egy ellenféllel, ha viszont hálózati játékot indítunk, akár öt versenyző ellen is nyomathatjuk a futamokat.

A főmenü Best Times pontjánál az elért rekordokat tekinthetjük meg, az Options menüben pedig a

Ausztriában lavinától kell óvakodnunk, nehezebb fokozaton játszva pedig látogatást tehetünk Izland gejzírei között is. Végül – de nem utolsó sorban – a legügyesebbek egy kiválasztott japán metropoliszban száguldhatnak egy nagyt.

A legnehezebb fokozaton már úgy felgyorsul az Iram, hogy az időnként megjelenő figyelmeztető táblák nélkül már nem is tudnánk időben bevenni a kanyarokat. A táblákat azért is érdemes figyelni, mert olyan elágazásokra is figyelmeztetnek, amiket amúgy talán észre sem vennénk – főként az éjszakai nagyvárosban. A játék minősítését a látvány ecsetelésénél már azt hiszem megtettem, ezt csak fokozni tudnám olyan frázisokkal, mint jó irányíthatóság, vagy remek zenék. Viszont a hangeffekteket kiemelném: aki alaposan fáj, megbúvó zajokra figyelhet fel, egy kikötő mellett elhaladva például hajókürt bűgását hallhatja.

V.Z.

Kiadja: Virgin

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

P90, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

84%

Reg tudja már mindenki az aranyigazságot: ha nagy nehezen likvidálsz egy rosszfiút, három másik lép a helyébe. Én már tettem hidegre örült arabokat (Desert Strike), később egy dél-amerikai kokainbárót (Jungle Strike), láttam Elvise Las Vegasban (Urban Strike) és részt vettem egy orosz forradalomban is (Soviet Strike). Most, az atomkorszak derekán mi is lehetne más a feladatunk, minthogy megakadályozzuk egy nukleáris katasztrófát. Ehhez az Electronic Arts legújabb játéka, a Nuclear Strike nyújt segítséget. Egy kezemen meg tudom számolni

az olyan számítógépes és/vagy konzolos készült sorozatokat, amelyekre igaz az állítás, hogy a sorozat minden egyes eleme nagyon jól sikerült (sőt, olyan meg aztán alig van, ahol az újabb részek egyre JÓBBAK, mint az előzőek). A Nuclear Strike grafikáját és tartalmát tekintve messze feljűmúlja elődeit, a többi meg már úgyis olyan tökéletes, hogy az az elcsúszás mit variálna.



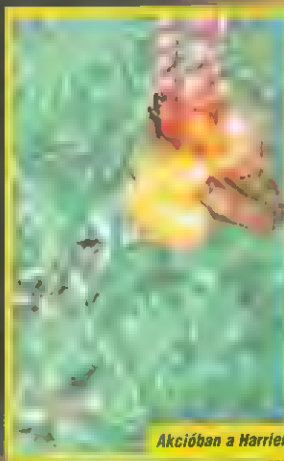
Ez a füstfelhő megzavarja a rádióadást, ezért kell semlegesíteni



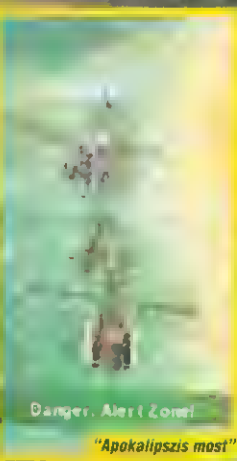
A légpárnás jopota dolog, de én a helikoptert jobban csírom

FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

A NS-ban nem kevesebb, mint 13(!) járműbe ülhetünk bele és harcolhatunk velük. Nagyon pozitív dolog, hogy a régebbi epizódoktól eltérően az átszállás a legtöbb esetben nem kötelező, hanem mi döntöhetjük el, hogy mivel kívánunk küzdeni. Ez abszolút szabadságot ad a játékos kezébe és jócskán kitolja a "szavatosság" (576 KByte™) időtartamát. Hiszen ez által egy adott pályát elég sokféle, vérmérsékletünknek megfelelő kombinációban teljesíthetünk. Ez a járművek előnyeinek és hátrányainak vetületeiből nézve mindig más-más eredményt érül. Sőt, mindezeket tovább fokozza (igen, ezt meg lehet látni), hogy a velünk kooperációban működő ügynököket



Akcióban a Harrier



Danger, Alert Zone!

nekhez. A különböző gépek irányítása nagy vonalakban megegyezik, általános eltérés viszont, hogy a "nem helikopter-

kommandókat, sőt később a 4. és 5. pályán még egész csapatokat is) felhasználhatjuk a missziók sikeres teljesítéséhez. Szerintem a Nuclear Strike az a játék, amelyet 100%, hogy újra és újra végigjátsszik az ember, mégpedig azért, hogy az összes jármű-kombinációt kipróbálja. És akkor még nem beszéltem a felfedezés élményéről! Aki egyszer már testközelből

látta" (pl.: Harrier, A-10, M1, harci légpárnás) nyúlásuk csak egy életünk van – tehát a pajzsuk véres lefogyasztásakor ajánlatos visszaszállni a helikopterbe. A Harrier nagyon gyors heli, masszív az Armouria és jó a fegyverzet, a második pályán nagy segítségünkre lehet. Helikopterekből is van vagy három (négy?), ezek fűrészfűrés és fegyverzetükben lánckel egymással, de leginkább a jó öreg Apache válik

STRAKE HÖZÖTT A HÁZISON KATONAI

A játék kezdetén megváltozott az elődökhöz képest. Meglátásom szerint a Select gomb megnyomása

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

gépét, de a Select megnyomásával át

NUCLEAR STRIKE

STRIKE HÖZÖTT A HÁZISON KATONAI

A játék második leggyakrabban látogatott képernyője a SZMKF, amely lényegében egy igen komplikált térkép. Belépni a Start gomb megnyomása után a SZMKF-ből lehet elindítani a játékot.

A játék második leggyakrabban látogatott képernyője a SZMKF, amely lényegében egy igen komplikált térkép. Belépni a Start gomb megnyomása után a SZMKF-ből lehet elindítani a játékot.



Az ősi templom falai között ragadozók lapulnak

Dú jó rimember (magyarul: Kültő vagy?) Laszár Wadza? Mert én igen, én viszont már régi birtokos vagyok. Ez volt az a játék, ami világhírűvé tette a System 3 fejlesztői csapatát vagy egy évtizede. Még volt néhány megmozdulásuk, de aztán idővel szépen lassan beleszürkülték a háttérbe. Ezért egyhán meglepődtem, amikor megtudtam, hogy annak az Acclaimnek fejlesztőnek egy játékot, ami idestova egy éve – talán az egy Tudor-ot leszámítva – renkióví látványos mélyrepülést folytat a szoftverkiadás piacán. Nét az első benyomásaim a Constructorról viszont azt mutatják, hogy lassacskán megint felragyog a csillagok...

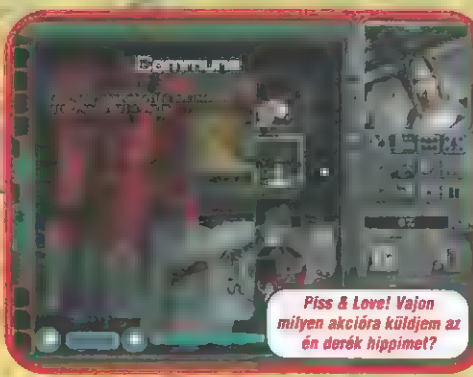
A játék ha nem is megvalósítását, de tényegét tekintve

A játék kezdetén minden játékosnak egy parcellája van, amin a bázisa áll. Ezt nem lehet eladni, viszont itt manipulálhatunk az embereinkkel. Új parcellát az önkormányzat épületére (a városi térkép közepén) kattintva tudunk venni, de itt vannak bizonyos megszorítások: a készpénz nyilván természetes dolog, továbbá csak akkor tudunk újat vásárolni, ha a már meglévőnkön áll legalább egy lakóépület. Az önkormányzattal – mint később

– egy csomó bajunk lesz: négy évente vizsgálatot tartanak, különféle elemek kiderüléseket figyelnek nekünk és állandóan piszkálnak a bérloknak panaszos levelei miatt. Az önkormányzat e három tényező fényében jó és rossz pontokkal díjazza ténykedésünket. Rosszpontokat gondolom magától ki is tudtok majd szerezni – a jópontok begyűjtésének legkézenfekvőbb módszere pedig a lakóházak erőteljes csökkentése (ami egyébként cheatnek is felfogható). Ha több jópontunk van mint rossz, átkonvertálhatjuk készpénzzé. Most rájta, kezdjünk el építkezni!

GYÁRAK

Az építkezéshez három dologra van szükségünk: területre, nyersanyagra és munkásokra. Kezdetben vala ügyebár némi terület (bár egy új parcellát akár azonnal vehetünk is) és két munkáscsoport a bázison – tehát az első dolog a nyersanyag biztosítása: építsünk egy Wood Yardot. Bármilyen építkezéshez, felújításhoz és termeléshez szükség van munkásokra is, tehát rendeltük őket a leendő gyárhoz, majd miután felépült, kezdjük el dolgoztatni benne az embereket. Ha van már némi nyersanyag, akkor építhetünk egyes szintű lakóházakat. A következő típusú gyár építésére akkor kapunk engedélyt, ha a gyár szintjéhez tartozó minde-



Piss & Love! Vajon milyen akcióra küldjem az én derék hippimel?

rom típusú házból építettünk egyet. Második szintű házakat gyárthatunk Cement Yard, harmadikat Brick Yard, negyediket pedig Steel Yard termelésbe helyezés után. A különböző típusú gyárak idővel fejleszthetők, ami megnöveli a termelési és raktározási kapacitásukat.

LAKÓHÁZAK

Minden szinthez három különböző méretű tartozik, és adott szintűt csak egy bizonyos nyersanyag termelésének megkezdése után építhetünk – és minden parcellára muszáj legalább egyet. Ha a ház felépült, a TO LE felirat

egy kissé debil Sm City-klón. Az emelkedett hangulatból bizonyosságot tesz az intro mozi is, amelyben egy Scorsese-filmek öltözködési stílusát követő figura szépen bebetonoz egy szegény építők munkást egy gödörbe. (Ld. Kaszinó: "A sivatag tele van lyukkal. Minden lyukban egy probléma van eltemetve.")

A feladat nagy vonalakban tehát már ismerős lesz: házakat építgetünk, szépitgetünk, beszedjük a lakbért: kiszolgáló létesítményeket húzunk fel, bankkölcsönöket veszünk magunkhoz, amit az életben nem tudunk kifizetni, míg egy szép napon miénk lesz az egész város – vagy egy lakályos gödör, hercigen feltöltve betonral.

A játékot négyen játszhadjuk hálón, a Magyaros Szűkek Klubjának tagjai viszont kénytelenek lesznek a gépet partitőről választani, ami egyébként nem túl sok sikerélménnyel kecsegtet, avagy csak szóloiban nyomják és csak az idő múlása az adott játékosok lesz az elhamatluk. Négy különböző típusú küldetésnek állhatunk neki, úgyint:

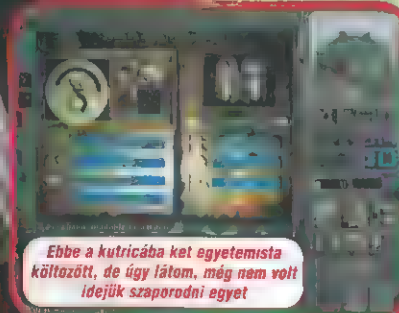
Financial Compact: 40 év alatt miként kell bekasszálni (bank, adó- illetve marfiatartozás nélkül).

Epizoda: Minden típusú házból legalább egyet fel kell építeni.

Jobb város: Később az életben, továbbá a város összes parcelláján mindenki lakóházzal egy lakóépületnek kell.

Recess: Minden típusú házban legalább egy lakóházat kell felépíteni, az összes bérloknak minimum 90%-ig boldognak kell lennie, ha, aki már futott egy-két kárt a játékkal, az már tudja, hogy ez bizony elég utópikus elképzelés.

Control: Minden típusú házban legalább egy lakóházat kell felépíteni, a bérloknak és lakóháznak.



Ebbe a kutyicába két egyetemista költözött, de úgy látom, még nem volt idejük szaporodni egyet

jezi rájta, hogy már beadható, de előtte azért még építsünk egy kerti és köré. A későbbiek során a ház négy különböző helyisége továbbfejleszthető, ami egyrészt növeli a ház értékét, a benne lakók boldogságát, továbbá egyéb költségek-mellékhatással is vannak (jóha fűtőszobával például tovább ének a lakók, egy luxus hálószoba eredménye a bőséges gyermekáldás, és így tovább). A bázist a bérloknak természetesen lakják, így tehát azokat időről-időre fel kell újítani. Ennek két módja van: fizetünk egy bizonyos összeget, vagy pedig odaküldünk egy karbantartó munkásunkat. Pénzszűke esetén a házakat eladhatjuk az önkormányzatnak. (Ilyenkor hamarosan lebontják, a parcella viszont a miénk marad, tehát építésre felhasználható.) De egyelőre még csak megépítettük, tehát keressünk bele lakókat, hiszen egyrészt bevételi forrásunkat a lakbérrel fedezzi, másrészt ha túl sokáig áll bérloknél egy ház, gyönyörű kőművesek csúsznak be – aminek viszont a szomszédok nem fognak örülni...

BÉRLOK (NEM EMBÉREK...)

A megállapítással majd sokan egyetértettek egy játék után. A bérloknak csak a baj van, mert állandóan kukorékolnak valamiért: nagy a zaj a szomszéd gyárból, fájat akarnak a kertbe, csőtányok

szűk a lakbért – ha pedig nem tudunk megfizetni a lakbért, akkor a házunkat eláruljuk a városnak, ami természetesen súlyos rosszpontra jár. A problémáik fő része elvezethető a Gadget Factoryban gyártott cuccokkal, ha viszont nagyon viszonyok a lakbér mellett, akkor az a

rúghatjuk őket. Ilyenkor rendszerint búcsúzóul felgyújtunk pár szobát, amit célszerű egy karbantartóval gyorsan feltátni. Akárcsak a házból, bérlokból is öt különböző szintű van: az egyes szintű házakba például skinheadeket vagy segédmunkásokat költöztethetünk, a kettős szintűkbe punkokat vagy egyetemistákat, míg az ötös szintűkbe már tőrszemélyeket és milliárdosokat is. A lakók és a házak szintje között vertikális az összefüggés, tehát egy milliósos nyilván nem költözik be egy házába, viszont egy skinhead remekül élván egy Tudor-korabeli dívarházban. A bérloknak van egy bizonyos – rövid – életkoruk, aminek letelte után szépen angyalakká válnak, és a házak ismét kiadható lesz. Addig viszont érdemes különféle

megfigyeléseket folytatni és szagorodásra bírni őket, mert bérloknak a későbbiekben is szükségünk lesz. (Ilyenkor bérloknak tulajdonképpen nem, csak a pénzükre – de a kettő sajnos együtt jár.) Ehhez lehet próbálkozni például erotikus dialógusok dűldögálásával, de ha ez nem vezetne sikerre, akkor megkísérelhetjük például a szobák fejlesztését (a munka végeztével mindig hívjuk vissza a munkásbrigádot, mert egy lakó sem szeret, ha vitám építőlegények feleslegesen viláncolnak a kertjükben) és a különböző cuccok beszerzését kiutalását a Gadget Factoryból – lakóinknak kell majd a későbbiekben is szükségük lesz rájuk. (A fordított eset is gond, de az nem akkorá...) Ilyenkor a házunkon lévő munkásokat átkonvertálhatjuk bérlokká.

EMBEREK

Őh, most jönnek a mi kis frágaságaink! Ha bent vannak egy építkezésben, a ruhájukra utólag szűk zseblőbőg a kő mellett, fennem hirdetve egy-egy szöveget is. Általában típusuk a munkás (Worker), csúsz zöld gatyában. Ugyan nem a gatyá teszi, de át kell látni a munkát, ha a kő zseben vannak. Majorebb munkás a munkavezető (Foreman), aki egy ropogant kékzett munkás: jémi egyenruhában dolgozik, meli az élet, továbbá

A Gadget Factoryban elkészített készleteket halmozak fel minden apróságból

csapatokat lehet rendelni hozzá – ilyenkor a munkást mozgatva a csapat is mozog. Egy speciális munkás a szakállas karbantartó (), aki pont olyan, mint anyám volt. (Félreértések elkerülése végett: anyám sohasem viselt szakállat – kisdékoromban karban tartott.) Ő javítja az épületek rongálódását, továbbá eloltja a távozó bértek által gyújtott örömfüzetek. Mozgatójának két módja van: vagy kiküldjük egy direkt célpontba, vagy bekapcsoljuk az automatikus javítást és akkor órjártatni tart (na persze egy egész várost gem tud karban tartani). A lehető

legspeciálisabb fajtája az embereinknek a gengster, akiknek speciális bilitása bi-

Ha sima munkások érdekelnek a nyomába, akkor vagy utolérjük, míg él a házalg – vagy nem. Ha utolérjük, akkor vagy agyonverjük – vagy nem. Namármost: ha mi szép és jó gengster bácsyaink erednek a nyomába, akkor vagy utolérjük, míg hazáir – vagy nem, de akkor viszont betámadjuk a házban (me' hogy őt olyat is tudnak ám). Ha betámadták a tolvajt, akkor vagy visszkapjuk a cuccot – vagy visszkapjuk a cuccot, ugyanis a gengstereinknél pisztolynak látszó pisztoly van, ami a hírek (már-mint a Rendőrségi Hírek) szerint enyhén ártalmas az egészségre. ÁRRA még már végképp gondolni sem merek, hogy valaki nem jogos feltáborodásában küldi a konkurencia területére a gengstereket, csak pusztán a tréfa kedvéért...

EGYÉB ÉPÜLETEK

Ide egy pár speciális építmény tartozik, ami bérteink/embereink épülését szolgálja. Már a második szintű házakkal együtt építhető **Levegőszűrő**, amiről már sok szó esett: munkásaink itt gyárthatnak különféle csebecbecéket, amik orvosolhatják merces lakóinak boldogtalanságát (azszipogatók, ártok, fonyófa a

ma érvényes el-
len. Pontosan
sabbon nem ez,
hanem a benne le-
vő rendőrk. Ezek a
kettő színtű lakók co-
metéiből lesznek. (Magy kar-
rier: apám punk, én meg rendő
vagyok. "Pogozunk és vő-
vőnk!") Az őrszoba egyben két-
személyes foglalkoztató is. Ugye-
mel, de később szükség le-
het egy szép **szoba** is,
ahol a lefűtött rakocsiátán
egyedek letölthetik hoeszaz
szabadságvesztésüket. Hang-
labas olasz kis éterem a **ka-
za**, melynek törzsko-
zónsága kizárólag dígő marfi-
őzőkből kerül ki. Aki látta
BÁRMELYIK Scorsese-fil-
met, annak esetleg támad-
hatnak ötletei, hogy a he-
lyi Keresztapától milyen
apró szívességeket le-
het is kérni... A bér-
tek kikapcsolódását
szolgálja egy szép
kis **szoba**, ami mel-
lett Igencsak

bőhő "viccelődik" (az ártokban dobott diamétrid-
dal), a szellem zombikat támaszt, az ártoktól ártokot
fut, a HWC-k randalíroznak és a jártékokat terro-
rizálják, a tolvaj pedig különféle cuccokat lop. A
kedvecesen azonban Mr. Fluit, a pokoli karban-
tartó, aki egyben víz-, villany- és gáz-
szerező, és bármely szakterületen képes el-
rontani bármely működő készüléket. (Ebben a
működésében egyébként roppantul emlékeztet
engem egy Martin nevű személyre, akinek ha-
sonló jellegű bűneljárása hosszú laicskán
már az Egyenlítővel vezetéklik...)

AMIT KI- HAGY- TAM...

Nem esett még szó
a bankáról,
ahol a külön-
böző pénz-
ügyi műveletek
és a statisztikai
műveletek zajlanak, a
bónusz épületekről is
őtlődik szint felett (Téli Pa-
lota, görög templom, stb.), a
bónusz bértekről (minden szint
őtlődik bérteke valami különle-
ges figura), az ikonokról (arról
talán nem is kell, mert bármely-
nyire mutatás, az infosz meg-
mondja mit csinál) – meg még biztos
egy csomó dologról, ugyanis enyhe
amnéziában szenvedek. (Hol is tar-
tottam?) Nem baj, nem is fontosak.

HEJHÓ!

Szóval ilyen a Constructor. Sim City
Theme Hospiáltól idező, de annál látvá-
nyosabb és kissé lököttbb kivitelben
– ami nálam nagy szó, hiszen mindkét
"előd" igen előkelő helyet foglalt el a
top listámon. Nagyon jó ötlet volt,

hogy az üzleti szimulációt
megdúsították egy kislet a
matfia és a bolond bértek
bevonásával – hátfőn
jártam biztos sikerem
mogszintet majd egy-néhány évtizedes barátságát. A gra-
fika és a zenei háttér nagyon el van találva: bármely
szereplőre kattintva a bal felső sarokban megjelenik
rőla egy rakás info és természetesen egy működés is an-
imáció, amely mutatja, hogy épp mit csinál (a szobát tes-
tő munkás például vidáman fűtőrézlik, a munkavezető
hőszon mobiltelofonál, a srábhogár pedig bájosan inte-
get). Szerintem az egész egy jó, ahogy van, leszámítva
két apróságot: a gép ellen játszani kicsit hower, továbbá
igen könnyű haragnál bizonyos szinten. Na, akkor mon-
jotok szépen Gensztortozzál, egyébként meg átjéj meg
benneteket a Demazky!

ColBoy

nyos esetekben bonta-
kozik ki – mint azt
egyébként már
volt szerencsénk
az intrában is megtekinteni.
Általában embe-
reink többi tipe-
sánál, nála is használható az
Attack parancs,
amelyre ugyebár a
kiválasztott csoport
betámadja a kijelölt de-
likvenst. Ilyen művelet-
re számos alkalom ki-
nálikozik, de csak egyet
említek: ha konkurrenciával
játszunk, gyakran előfordul olyan eset,
hogy egy csúnya, rossz gengster bá-
csi besétál valamelyik gyárunkba,
és megdézsmálja a készleteinket.

kortbe, riasztó, patkány-
csapda, számítógép, a kut-
tes szintű utódokért,
stb.). Ha van munka-
csapat, akkor elég
csak kattintgat-
va beállítani a
kiválasztott csoport
szintén upgrade-el-
hető, és akkor
újabb ketye-
rőket is lehet
nyomatni. A **Pol-
ice Station** szintén
Cement Yardal épít-
hető, és természetesen
ez hivatott vigyázni terüle-
tünk védelmét kívántéle go-

Amíg nincs sok épület,
a karbantartó ráér
lustálkodni is egy kicsit

szeretnek
lakni is. Gyermek-
kai kikapcsolódását
pedig a **Szoba** szolgálja, ahol
csengetők megtanulhatunk inni...
akarom mondani: inni, és nem minimális
szintű bértek lesznek belőlük. A munkásokat előbb
megírja a kemény munka vagy az a tevékenység, hogy
az előtér bérteit veretjük naposszat, és ilyenkor
berekhetnek a **Szoba**ba, hogy a doktor bácsi segítse ke-
ze mellett visszatérjék vissza őket fűrésztől továbbhoz.

SZÁMŰZÖTTÉK A MAD MARATIBÓL

A csőtányokról és a tolvajról már esett szó, de egyes
bértek is lehetnek azok, akik nagy egy pár évtizedes carit
– lak sajátságos módon az előtéről embereket küldtek is. Itt
előtérrel szembe van, és akkor valaki becsatlakozik,
ha megpróbáljuk azt a típusú lakást, minden bérte-
nek (a bérteket persze) a kommandó. Ha egy ilyen ma-
rakerka kettőnk, akkor megjelöljük 3-4 "speciális" ut-
kapcsolódást, amelyek közül kiválasztjuk a legkedveltebb bér-
teket ideiglenesen, nemkülönben házát, gyárat,
stb. A hippi például tüntetést vagy utcabéli rendez, a

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX2/66, 8MB RAM, 4xLD, 5B

93%

STRASZET VERSE

A ki behatóbban foglalkozott már videójátékokkal, annak számára bizonyára nem ismeretlen az a lelkiállapot, amikor az ember legszívesebben joypad helyett egy hatalmas kalapácsot ragadna, és minden keze ügyébe akadó eszközt ripityára zúzna. A Trash It! alkotóinak fejéből is valószínűleg ilyen hangulatban ringatózva pattanhatott ki az ötlet: mi lenne, ha egy játékban végre díjaznák a vandallizmust?

Külsőre a Trash It egy hagyományos platformjáték jegyeit viseli magán: egy kis overallos, dagadt pasassal 2 dimenziós parallax scrollozású játéktérben mozoghatunk. Hősünk mulatságos animációjával rántja elő zsebéből hatalmas kalapácsát vagy bújik be sisakja alá – a grafikusok kifogástalan munkát végeztek. A terep tetszőlegesen zoomolható, a hátterben pedig gyönyörű 3D-s helyszínek láthatók: az

tünek, vagy túl kevés az időnk, nem szabad elfelejtenünk a műszak végét jelző csengőt megszólaltatni! A játék a távoli múltban, még jóval a ma ismert univerzum keletkezése előtt játszódik, az ún. Timmy Világban. Ez nagyon hasonló a mai világhoz: ugyan-

mint hogy áttörjük a doktor építményeit és az őrdügi varázslattal által megerősített kapukat.

Amikor elindítjuk a programot, három játékmód közül választhatunk. Az első kettő több játékos módot jelent, megfelelő adapter segítségével akár négy játékos üzemmódot is. Ezek a meccsek legalább olyan szórakoztatóak – ha nem szórakoztatóbbak – mint a Quest

hívhatjuk be, amire szükség is lesz, mert a szint végén kapuk áttöréséhez mindig a kapható legjobb kalapáccsal kell rendelkezünk. A pályákat annyiszor játszhatjuk újra, amennyiszer akarjuk, folytatási lehetőséget csak akkor veszünk, ha kifutunk az időből. Ha rákattintunk egy pályára, láthatjuk, hogy mennyit Timmyt gyűjthetünk ottan be, és azt is, hogy mennyit kell fizetnünk a belépésért. Ez az összeg mindig annyi, amennyit előzőleg a pályán már felvettünk, tehát az első nekifutásnál mindig nulla.

Ahogy egyre előrébb jutunk, újabb és újabb tárgyakkal ismerkedhetünk meg. A mérleghintával és a hozzá tartozó súlylál például magasabb helyekre ugorhatunk fel. Az ágyút megtöltve iszonyú gyors rombolást végezhetünk. A gyertya nélkül tőről, azaz a plasztikbombát egy hasadéka behelyezve pedig apró szilánkokra robbanthatjuk meg a legkeményebbnek tűnő falat is. Persze vannak ellenfelek is: néhány könnyen agyoncsapható tuskós szörnyen kívül a repülő csészealjok fogják a legtöbb bosszúságot okozni, ezek ugyanis elrabolják a már kiszabadított Timmyket. Ha enged az időnk, várjuk meg, amíg leszállnak, és töröljük szét őket. Az irányítást és a tárgyak pontos használatát most nem részlete-

zem, ugyanis minden helyszín legelején beláthatunk egy demó pályára, ahol a gép minden dolgot bemutat.

A Trash It nem is annyira az ügyességünket, mint a logikánkat teszi próbára. Bár nincs túl sok használati tárgy, a meglévőket olyan ötletesen bonyolították a pályák, hogy sokszor csak tíz-húsz próbálkozással jövünk rá, hogy hogyan juthatunk el bizonyos helyekre. A programmal mellesleg két bonuszjátékot is kapunk (csak úgy "free"): a töltöttség alatt véletlenszerűen előbukkanó vakondok buk-síját csapkodhatjuk, vagy TV-focizhatunk egymással. Ha a Trash It nem is lesz az év játéka, az ötlet mindenképp eredeti, a logikai játékok kedvelőinek nyugodt szívvel merem ajánlani.

V.Z.

Két kis ember nagy számszámmal



Az orákig tartó kalapálás helyett célszerűbb az ágyút igénybe venni

első pályán, a roncsstelepen például egy munkoló rakodók. A feladat roppant egyszerű: kalapáccsokkal minden utunkba kerülő kacatot és ócskaságot össze kell zúzni, s ha marad még időnk, a törmelékkel össze kell porszívóznunk. Ez így önmagában persze még nem lenne túl izgalmas, de a romboló munkát nem lehet csak úgy kutyafuttában elvégezni: ügyelnünk kell, hogy például a kőhalmokat és egyéb építményeket úgy döntjük össze, nehogy ránk omoljanak, vagy ha mondjuk egy tárgyat később lépcsőként is hasznosíthatnánk (mint például egy polcos szekrényt), azt ne törjük össze idő előtt. Ha végez-

űgy felhal és lenyag-szik a nap, ugyanúgy változik az időjárás, ugyanúgy hatalmas ipari létesítmények lepik el az egész planétát... azaz hoppá, az az egy dolog másképp van: ezt ugyanis a Timmy megakadályozzák. A Timmyk apró, kalapácsos hason-

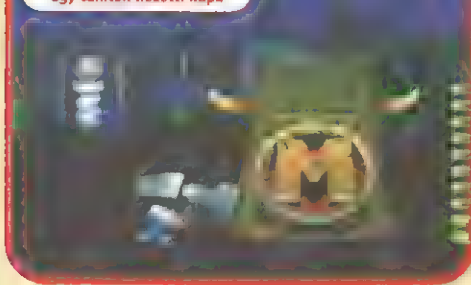


mod. Amikor például valaki behúzódik a sisakjába, egy másik figurával felbe követhetjük, vagy ilyenkor akár fel is vehetjük, s eldobhatjuk, mint egy tárgyat. A Battle módnál az a lényeg, hogy ki csap rá leghamarabb a kijáratot jelző

színpadra, míg az Arcade módnak csapatokat lehet alkotni (max. négyet), s egymást segítve kell megoldani a pályákat.

A harmadik (Quest) mód jelenti a "kaland" módot: itt szintről szintre feladva kell megcsinálnunk Dr. Moonbeammel. A szörnyet meg kell győzni 10 pályából áll, három és a végén egy-egy kapuval. Feladatunk nem csupán a csengők felkutatása: minél több Timmyt kell elkapunk, akik a szétvert tárgyakból bukkannak elő. Ha felporszívózzuk őket, értékes Timmy pontokhoz jutunk, amelyekből egyre jobb kalapácsokat vehetünk. Ha a Timmyket kilapítjuk és csak ezután szippantjuk fel őket, dupla pontot érnek. Vigyázat: egy idő után feltápaszkodnak, s ha ismét rájuk csapunk, elhaláloznak. A kalapács-bolt a térkép képernyőjéről, a Start lenyomásával

A latszat csal: ez itt nem egy viking McDonalds, hanem egy szintek közötti kapu



Kiadja:
6T Interactive

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PLAYSTATION

81%

Ez most folytatás vagy valami teljesen új? Három évvel ezelőtt a Sierra brisi meglepetéssel szolgált, amikor egy Sim-típusú városépítő, gazdasági szimulációval állt elő. A program mind megvalósításában, mind ötleteiben tökéletes volt, és egyszerűen berobbant a köztudatba.

Az Outpost 2D 200 fős telepes csapatot kellett eljuttatnunk egy Föld típusú bolygóra, s ott megalapoznunk az emberiség jövőjét. Az Edennek nevezett település azóta túljutott virágkorán, s ahogy az lenni szokott, a fényt viszálykodás, széthúzás követte. A népesség egy része kivált és megalapította saját városát, a Plymouth-t. A két telep egyre távolabb került egymástól, majd egy napon minden kapcsolatot megszakadt. Senki sem gondolt arra, hogy egy megdöbbentően katasztrófa fogja majd újra egymás mellé sodorni a régi barátokat.

A játék a három év alatt rengeteget változott, fejlődött. Akkor teendőink az építkezésre, kutatásra és a rend és jólét fenntartására korlátozódtak – most vi-

feladatokról egy hosszú listát kapunk, s folyamatosan nyomon követhetjük, hol tartunk bennük. A következő pályára csak akkor mehetünk tovább, ha a lista minden pontját kipipáltuk. Fontos, hogy felfedezett ismereteinket visszuk tovább a következő pályára és amit valahol elmulasztottunk, azt később pótolnunk kell. Akik pedig a hosszabb távú tervezést szeretik, kolónia módban nézhetnek szembe a rájuk leselkedő veszélyekkel. Ilyenkor

ŰRSÉG VÁLTÁS

szép nyugodtan építhetjük telepünket, a végső cél egy bizonyos népesség elérése vagy egy új bolygó benépesítésére induló csillaghajó felépítése. Több játékos esetén csak kampány módban játszhatunk. Interneten vagy helyi hálózaton keresztül. A programot három nehézségi szinten játszhatjuk, melyek között a bányák gaz-

egségére és a születések számára. A morált két módon változtathatjuk meg. A teleppel történő események, például egy új felfedezés vagy egy épület lerombolása csak rövid ideig hat. Érdekes viszont, hogy az ellenség korhazának lerombolása negatív hatással van. Emellett van néhány alapfeltétel, amely hosszútávon határozza meg a jókedvet. Ezek közé tartozik az újabb lakások, élelem, szórakozóhelyek, kórház, gyer-

mek gondozása, egyetem, katasztrófa előrejelző, szemétfeldolgozó iránti igény, valamint a használaton kívüli épületek a munkanélküliek és a munkásként használt tudósok száma. Ezek közül némelyek már az első pillanatokban, míg mások csak a játék előrehaladtával válnak fontossá.

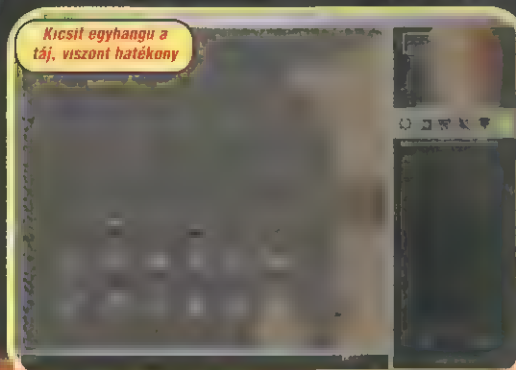
teret ott, az elveszt. A tárolt termékek tárolókban teherautókra is tehetjük. A telepen minden építkezéshez, javításhoz és gyártáshoz fémre lesz szükségünk. A gyártás csak akkor kezdődik meg, amikor az összes szükséges fém már rendelkezésünkre áll.

OUTPOST 2

D I V I D E D D E S T I N Y

szint ezen túl megjelenik a háború. A felület jelentős változáson ment át. Az első részben a bolygónak csak egy egész-

dagságában, a katasztrófák gyakoriságában, valamint az ellenséges seregek erejében van különbség.



Kicsit egyhangú a táj, viszont hatékony

Kis területet láttuk a képen 3D-ben, s ott gyönyörű, a föld alatt több szint mélységbe lenyúló komplexumokat látunk. Most felülről látunk egy jóval nagyobb területet, a felületen pedig sokkal több dolog van. Egy-egy városrész elég egyszerű a játékban, de a farmoktól a kórházakig minden megtalálható. A felhasználható dolgokban viszont hihetetlen szabadságot kapunk. A többi épület 10 különböző épület és jármű végtelen sok egymástól különböző feladatot és játékmenetet jelent. S ezt az igényes, összetett szimulációt egészíti ki a valós idejű háború, melyben a C&C-ből ismert irányítással csapnak össze a fantázia legfantasztikusabb szüleményei.

Az első rész nagy hibája volt, hogy egy idő után öncélúvá vált a játék. Azoknak, akik a konkrét feladatokat szeretik, az Outpost 2 kampány játékában minden pályán egy sor apróbb, de jól meghatározott problémát kell megoldanunk. Ezekről a

A telep lakosait három nagy csoportba – gyerekek, dolgozók és tudósok – oszthatjuk. A gyerekek véletlenszerűen születnek és csak akkor maradnak életben, ha a telepben

egyetem (University) e végzése után végre munkásokká válnak.

Ami a kurzusra beiratva tudósokká képeshetjük ki. Ők az iskolákban, kórházakban és laboratóriumokban fognak dolgozni, de egy kutatót termé-

szek helyén is alkalmazhatunk. Az emberek életét kórházakkal és jókedvük fenntartásával hosszabbíthatjuk meg.

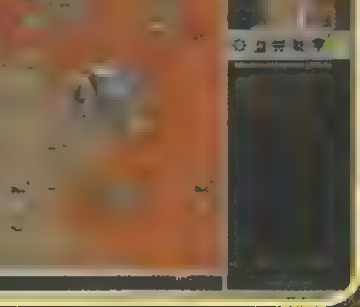
A lakosok boldogságát egy 0 és 99 közötti szám jelzi mely komoly hatással van az emberek munkájára,

A farmok normál esetben 40 telepest látnak el élelemmel, a főlölesleges kaját pedig a korlátlan kapacitású központi raktárakban tárolják. Amennyiben viszont kevés az élelem, embereink éhen halnak, arról már nem is beszélve a gyerekek és tudósok a legkevésbé ellenálló-

Az erődítményeket érdemes a többi épülettel kicsit távolabb felépítenünk. Azek az épületek, melyek nem kapják meg a szükséges védelmet, hamar elpusztulnak.

Az erődítményeket érdemes a többi épülettel kicsit távolabb felépítenünk. Azek az épületek, melyek nem kapják meg a szükséges védelmet, hamar elpusztulnak.

Az erődítményeket érdemes a többi épülettel kicsit távolabb felépítenünk. Azek az épületek, melyek nem kapják meg a szükséges védelmet, hamar elpusztulnak.



Nagy a nyüzsgés erre felé

A bolygón két különböző – általában és ritka – ércet találunk, melyeket külön kohókban kell feldolgoznunk, és külön kell tárolnunk is. Ritka érceket csak tudományos fejlődésünk egy magasabb szintjén leszünk képesek előállítani.

A járművek gyártása a gyárban (Structure Factory)

összeszerelem. A darabok felépítéséhez szükséges anyagokat a ConVecs autók (ConVecs) végzik el.

Az erődítményeket érdemes a többi épülettel kicsit távolabb felépítenünk. Azek az épületek, melyek nem kapják meg a szükséges védelmet, hamar elpusztulnak.

Az erődítményeket érdemes a többi épülettel kicsit távolabb felépítenünk. Azek az épületek, melyek nem kapják meg a szükséges védelmet, hamar elpusztulnak.

Az erődítményeket érdemes a többi épülettel kicsit távolabb felépítenünk. Azek az épületek, melyek nem kapják meg a szükséges védelmet, hamar elpusztulnak.

Épít-szépül a telep, lassan benépesedik a bolygó

...vése viseli meg a különböző katasztrófák...
...egy épület működéséhez nincs meg...
...az autotikus leáll (Disabled).
...komolyabb sérülés, akadózó energiaellátás, a központtal való alagútkapcsolat megszakadása, vagy a munkások, kutatók hiánya. Érdekes, hogy ha például nincs elég tudós, a gyár továbbra is használja az energiát és lekötí a munkásokat, de semmire nem használható. Ezért érdemes ezeket az épületeket kikapcsolni és csak a hiba elhárítása után újraindítani. Az aktuális állapotot a térképen zöld, sárga, vagy villogó piros lámpa jelzi.

Ugy látom, megint egy "egyszerűbb" kudarctesztet bonyolítottam

GeoCon) alakulnak át szükség esetén. Ezeket a csodákat a járműgyárakban (Vehicle Factory) állíthatjuk elő és

zöld gyárunkban állíthatunk elő. A cikknek listája kezdetben elég rövid, de ahogy

listában valamelyik termékre ráállunk, a státuszszorban láthatjuk mennyi nor-

duk, a szükséges fémek fele visszakérül-

sok azonnal szétszítják maguk közötti (ezek a telep móráljára vannak jöte-

A laborokban végzett munka határozza meg telepünk technológiai fejlődését. Egy laborban mindig egy témával foglalkozhatunk, s beállíthatjuk, hány kutatót rendelünk a feladathoz (ezt menet közben is változtathatjuk). Egy kutatás befejezésével egyrészt új termékek jelenhetnek meg a gyárakban,

kutatást menet közben leállítjuk, a

Járműveinket egyenként vagy akár csoportosan is mozgathatjuk. Ha a csoportban azonos típusú gépek vannak, akkor bonyolultabb parancsokat is adhatunk nekik, míg vegyes társaságna csak az alaputasítások működnek. Fontos, hogy a járműveket rehetek irányítják, akik a parancsokat a központból kapják.

Aha! Nem! C&C-feeling is bejatszik a dologba

Amennyiben a telep központja nem működik, a robotok saját agyuk után mennek, ami lassabb és bizonytalanabb működést eredményez.

Mivel közel harminc különböző gépnél lehet, s mindegyiknek vannak speciális utasításai, így csak néhány fontosabbat emelnék ki. A teherautók képesek két célpont (pl. a hánys és a kohó) között ingázni és a töltet elborító roncsokat összegyűjteni. A tankok őrzékezőnek egy kijelölt útvonalon vagy egy épület körül, néhány gép pedig képes megjavítani valamelyik társ vagy egy épület sérülését.

A járművek sebessége erősen függ a telepünk állapotától. Például azért a gyárakból kikerülő járművek először lassabban, majd egy ponton túl gyorsabban

Gépeink közül csak kettő (teherautó és ConVecs) képes rakományt hordozni. A bányák és kohók dokkjában automatikusan elvégzik a rakodást, míg a gyárakban és raktárakban nekünk kell a ki- és bepakolásról intézkednünk. Több játékos esetén a teli teherautókat más játékosoknak is eladhatjuk.

Minden épületnek és járműnek van életerejé (HP). Amikor ez elfogy, az egység megsemmisül. Az épületek maximális értékük 25 százaléka alatt már leállnak, s addig nem működnek, amíg meg nem javítjuk őket. A sérült járművek egyre lassabban mozognak, s nehezen reagálnak az utasításokra. A ConVecs teherautók, a bányák és a javító gépek az épületek teljes javítását elvégzik. A járműveket már csak az utóbbi kettő javítja, s azok is csak a maximális érték feléig (a teljes

felújítást csak garázsokban végezhetjük el). A munka csak addig folytatódik, amíg van elegendő fém a raktárakban. Érdemes odafigyelni rá, hogy a fűzős járművek normál használatuk során is sérüléseket szenvednek, és minél rosszabb állapotba kerülnek, annál valószínűbb, hogy felrobbannak (ezért kell ezeket a többi épülettel távolabb felállítani).

Az épületek és járművek nagy részének saját páncélzata van. A páncél azonban csak a nyers erővel támadó fegyverek ellen jelent némi védelmet, míg a trükkösebb támadások ellen nem. Egy megsemmisített épületben az ott dolgozók is elpusztulnak. Ezért a veszélyben lévő üzemeiket előbb érdemes leállítani, bár lehet, hogy a folyó termelés fontosabb, mint egy-két ember.

Az Outpost második része több okból is érdekes. Először is sokkal egyértelműbbek a különböző részek közötti összefüggések, ezért ezután lényegesen játszhatóbbá vált a játék, mint elődje volt. Emellett a rengeteg új épület és jármű, a különböző megoldandó feladatok, a több játékos mód, valamint a csaták lehetősége még változatosabbá, izgalmasabbá teszi az egészet. Ehhez társul a kiemelkedő grafika – több, mint 60.000 képkockányi animáció köti össze az eseményeket – és a hangulatos aláfestő zene. Szóval: kiadja. Sierra.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P60, 16MB RAM, SVGA, WIN95

88%

Az épületek háromféle állapotban lehetnek. Ha minden rendben van, normálisan működnek (Active). Előfordulhat azonban, hogy valamelyik gyárban nincs szükségünk és az ott dolgozókat

tudjuk használni. Ilyenkor az épületet ideiglenesen kikapcsolhatjuk (Idle). A dolog másik haszna, hogy kikapcsoltan

A parancsoknak (Commander) a legkeményebb gyalogos egységek, még a páncélosok közötti ütközetekben is megállják a helyüket. Gyorsak, viszonylag szívósak és páncéltörő rakétaikkal igen eredményesen érintik az ellent. A nehezebb pályákon fog inkább rájuk illetve az aknavetősökre érdemes építeni, a tübbi gyalogos legelőjebb golyófogónak jó.

Legionban is a tüzérség megfelelő használata a győzelem kulcsa. Lőtávolságuk és tüzejük pokolian nagy, a tornyok illetve különféle harcokcsik még csak vissza se tudnak rájuk löni. Egyetlen apró hiányosságuk, hogy páncéltat terén még a könnyű harcokcsikat is alulmúlják, tehát az azok-kapek jogán tüzércsoktól tartunk őket NAGYON távol. Ez különösen a Kiválasztottak oldaláról játszva a Dominator

Kiválasztottak oldaláról játszva a Dominator a leggyengébb harci robot, ehhez mérten túl sok mindenre nem is használható. Gyorsított lézerei ugyan kiválóan alkalmasak a gyalogság ritkítására, de egy nehéz harcokcsi ellen túl sokra nem vagyunk képesek. A Venom Typhoon nevezetű randaság már jobban használható, hosszútávú rakétaival igen nagy pusztítást vihet végbe az ellenséges csapatok között. A probléma csak annyi, hogy tűzgyorsasága kritikán aluli, így a nagyobb páncélos ütközetekben hamar utaléri a vég. Ez a veszély nem fenyegeti az Omlite

Kiválasztottak egy hajója - 60, ha a Venom Typhoon oldaláról játszva

A papok (Priest) nem igazán jöhetnek be a harcban, viszont két igen kellemes képességük is van. Az első, s legfontosabb, hogy képesek felgyógyítani a sérült egységeinket (Bless). Ugyanezt mondjuk a kórházban is megtehetjük, de a papok azért mégis csak jóval mobilabb, mint egy hazi nagy épület-komplexum. Második, szintén igen durra képességük, hogy egy kártyalapot rájuk mozgatva pusztító energiátámadással viccelhetik meg ellenfelünket.

Én már bevonultam a helyébe, mivel a Kiválasztottak és a 7. légio is más-más járművekkel rendelkezik. Külön-külön ezeket nem lenne túl sok értelme ismertetni, mivel jóformán minden egységnek meg

van a Kiválasztottak oldaláról játszva lesz nehezebb, mivel az Avengerok iszonyatosan lomák (igaz, a tüzérség viszont jóval nagyobb a 7. légio (Vogel)éval).

A nehéz harcokcsikat (Annihilator és Faith Hammer) kapcsolatban nincs is mit mondanom: méteres páncéltat, hatalmas tüze és még csak lassúnak sem nevezhetők. Egy-egy pálya vége felé harci-robotok és nehéz-harcokcsikok közül nem is nagyon érdemes mást gyártani. Egyébként a 7. légio nehéz-harcokcsija lényegesen erősebb az Annihilator-nál, ami a Kiválasztottak oldaláról játszva bizony nem kevés fejrájtást fog okozni.

Nem szóltam meg a Purifier nevezetű különleges harcokcsiról, ami a 7. légiót erősíti. Igen vices kis tank, vil-

latokat, mivel ezeket a robotokat kifejezetten a harcokcsik ellen fejlesztették ki. Igen sokat kívírt, szentül szembe legfeljebb a Faith Hammer lehet móló ellenfele (noha a győzelem neki sincs sok esélye). A kézikönyv még olyasmit is emleget, hogy a közelében küzdő egységek (természetesen csakis harci egységek) bátorságot merítenek a látványából és keményebben harcolnak. Ezt mondjuk magamtól nemigen vettem észre, de ettől még lehet a dologban valami. A végére hagytam a Pyroclast névre hallgató monstrumot, ami tán a legbrutálisabb robot az egész játékban. Fő fegyvere egy hatalmas lángszóró, amivel iszonyú pusztítást vihet végbe a közelébe merészkedő ellenséges csapatok között. Az igen előrelátó mérnökök ráaggattak még né-

ION

zett számú ellenséges csapat kiiktatásáról van szó. A feladatokért járó jutalom egyébként egy igen komoly, 30-40.000 kredites összeg - ezért már megéri egy kicsit bírni magunkat.

Ök a rendelkezésünkre álló leggyengébb, ugyanakkor legerősebb és leggyorsabb gyártható csapatok. Kellően tulajdonságuk, hogy a különféle járművek illetve harci robotok eltaszthatják őket, noha ezt a taktikát a gép nem szokta túl sűrűn alkalmazni.

A ranglétra legeljén helyezkednek el a géppuskások (Machine Gunner), ők a későbbi pályákon legfeljebb ágyútűteléknak jók. Nagyobb falkákba verődve azért veszélyesebbek lehetnek, főleg egy-két parancsok aktív támogatása mellett.

A győztesek (Slaven Rider) már keményebb legények, mind gyorsaságban, mind pedig tüzeiben jócskán felülmúlják géppuskás hajtársaikat. Az ellenség tűzét mondjuk ők se bírják túl sokáig, de a már emlegetett gyorsaságuk ideális felderítővé teszi őket. Ilyenkor érdemes két-három fős csapatokban, védekező taktikával mozgatni őket.

Az aknavetősök (Mortar Unit) támadásban és védekezésben egyaránt jól használhatók - amennyiben nincsenek kitéve járművek illetve harci robotok közvetlen támadásának. A legjobb hely számukra egy fal biztos fedezéke, illetve egy nehezen megközelíthető hegyoldal teteje.

van a párja a másik oldalról, amittől alig-alig különbözik.

A könnyű harcokcsikat (Marauder a Kiválasztottak oldalán, míg a 7. légioban Crusader névre hallgat) a felderítésen kívül én még semmi másra nem tudtam használni. Könnyű páncéltatához és fegyverzetéhez képest a 3000 kredites ára kissé borsosnak tűnik - akkor már inkább a géppuskások.

A közepes harcokcsik (Opresor és Crucifier) már használhatóbb jószágok, nagyobb tömegben mozgatva őket bármilyen ellenféllel elbírnak. Ez persze nem jelenti azt, hogy a lövegtoronyok illetve harci robotok ellen feltétlenül őket kéne bevetnünk - az ellenséges ütközeteket inkább hívjuk a tüzérségünkre illetve a keményebb páncélosainkra.

No igen, a tüzérség (Avenger és Tormentor)... Mint ahogy ebben a műfajban már megszokhattuk, a 7th

Az MTN-kommandó útján
töröml a Végvárak-báztorn

lőmokat lövöldöz a kiszemelt célpontokra és a páncéltatata is egész bírható. Különösen halálos az ellenfél harcokcsijai ellen, az épületek és lövegtoronyok rombolásában viszont már kevésbé jeleskedik.

A járművekkel ellentétben itt már "nagyok a sérülések", azaz a két fél robotjai nem csak nevikben, hanem képességeikben is különböznek egymástól. A

hagy
lézert, hogy
távolsági harcban
is megállják a helyét -
gyakorlatilag nincs is gyenge
pontja.
A 7. légio legkisebb harci ro-
botja az Inquisitor, ami jól
csengő neve ellenére töké-
letesen használható.
Még egy Dominator el-
len sem állja meg a
helyét, bár a kézi-
könyv szerint re-
mekül el lehet
vele taposni az
övtáron gyalogo-
sokat. 5750 kre-
ditért mondjuk
ez a mini-
mum... A Do-
minator már
jóval siker-
esebb
darab.

rakétaival és lézereivel mérte ellenfele bármely harci robotnak (a harcokokról nem is beszélve).

Jelenléte hátrótlag hat a szövetséges csapatokra – lásd az Obliterátorok kapcsán leírtakat. Épületek illetve lassan mozgó célpontok ellen ideális a rakétákkal felszerelt **The Nova**, ami egész messzire el tud lőni. Vastag páncézatának hála a találatokat is jól bírja, de a háznál kisebb célpontokat csak a leg-
 titkább esetben találja el – a szemtől szembeni küzdelem épp ezért nem is a legfőbb erőssége. Mindezek hatványozottan igazak a **Redeemer** harci robotra is. Gyenge páncézat, csapnivaló pontosság és hihetetlen tüzer. Iazt azért hozzátenném, hogy néhány Redeemer pillanatok alatt füsttől töltött romhalmazzá változtathatja még a legjobban védett bázist is – beleszámitjuk azt a műasznyi kis apróságot, hogy akkor, ha a 7. Légő tankjait és harci robotjait távol tudjuk tőlük tartani!

HAJÓK ÉS KARTYÁK

Nagy vonalakban már írtam a különféle kártyákról, ám néhány "apróságról" eddig még nem esett szó. Maguknak a lapoknak a használata elég egyszerű: csak húzzuk rá a kiszemelt egységre a bal gombbal s már személteljük is széles vígyorral az eseményeket. Ha viszont nem akarunk e vgyar helyett vicssra torzult arccal káromkodni, akkor a lapot tegyük PONTOSAN a célpontra, mivel a gép ilyen esetekben nem mindig viselkedik túl intelligensen. Példának okáért: ama emlékeztető pillanat, mikor a Summon Apparition kártya és egy félrecsúszott kál-tintás segítségével a gép már annyira is túlerőben lévő egységei mellé még megidéztam féltucatnyi harci robotot, sokáig kísérteni fog...

A játékban egyébiránt nem kevesebb, mint 51 különféle kártyalappal fogunk találkozni, némelyikkel többféle erősséghen (level 2 illetve 3) is. Mindet sajna helyhiány és egyéb okok miatt (iszonyu unalmas ám örökon át a kézikönyv igen száraz leírásaival bíbelődni...) nem áll módomban ismertetni, de a legérde-
 sebb illetve legjobban használható kártyákra röviden ki-
 törnénk:
Battle Psychic: Igen multi-
 séges kártya, használatával
 kötszersére
 gyorsítha-
 tunk né-
 hány



Kedv elváltás bakijhatatlan szavai időre: "Csapásokat adnak, csapásokat kapnak..."

am a **Domination:** A hatás elindítását minden ellen-
 egység sebződik egy keveset.

Domination: Átvehetjük néhány, egymás közö-
 álló ellenséges csapat felett az irányítást.

Immolation: A kiszemelt áldozatra és a környéken
 tartózkodókra pár tonna napalm zúdul. A gyalogos
 egységek ezt nem igazán szeretik, a járműveket vi-
 szont nem szokta megérinteni. Csak az egyik fél csapa-
 taira hat.

Boom Flot: Ellenfelünk MINDEN egységére
 hoz egy jókorát. Multiplayer üzemmódban
 még a falakat (Wall) is lerombolja.

Chaos: Az érintett egységek teljesen meg-
 kattannak, s a hozzájuk legközelebb állókat
 fogják támadni – akár egymást is. A lap, mi-
 vel hatása elég sokáig megmarad, kiválóan
 alkalmas az ellenfél gondosan kiter-
 velt offenzívájának káoszba döntésé-
 re.

Warp Placement: Visszatelepor-
 támatunk néhány egységet közvet-
 lenül a házunk mellé. Ellenfelünket
 az érthető körülmények között

Alig hiszem, hogy e terjedelmes ismertető és a
 mellékelt képek után sokáig kellene bizonygatnom:
 a 7th Legion egy rendkívül szórakoztató játék. Külön-
 kiemelném a zenét illetve hanghatásokat – a dübör-
 gó Industrial zene valósággal letaglózza az embert.
 Persze van néhány dolog, amivel máig nem tudtam
 megbarátkozni. Ilyenek az össze-vissza csúszkáló
 katonák, az állandóan jó kártyákat húzó és előnyö-

Dicsőséges seregeim bádogba
 öltöztek tiszteletre



sabb pozícióját induló ellentől vagy épp az unalmas
 kommandós-pályák (hál Istennek ezekből nincs is
 túl sok). A megszálott "szőrűzük" egyébként nyu-
 godtan próbálják ki a Multiplayer üzemmódot, nem
 fogják megérinteni.

Mindent összevetve tehát kellően jódd a 7th
 Legion, de az igazán öröktelen
 klasszikusokkal
 mint.

Dungeon
 Keeper, a Civiliz-
 zation II vagy a Panzer
 General aligha veheti fel a
 versenyt. Ahhoz egy kicsivel több
 ötlet kellett volna, s talán nem kellett
 ennyire majmolni a Red Alertet.

Kiadja:
 Micromouse

LÁTVÁNYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENEBOGA

P100, 16MB RAM, 2xCD, 2MB SVGA, WIN95

91%

Ezek sem voltak katonák –
 máskülönbben nem futkoros-
 nának egy tank előtt



Ez az a pont, amire föl részletesebben nem fe-
 nek ki, mivel e tekintetben a játék tökéle-
 tesen meggyezik a Red Alerttel és népes
 társaságával. Némi újdonság, hogy a
 tegyverkezéshez és építkezéshez szükséges
 pénzmagot nem bányászattal vagy olajfúrással
 kell megszerezniünk, parancsnokaink ugyanis állan-
 dó pénzjutalmakkal honorálják ténykedésünket.
 Hogy miért jár ilyen jutalom? Természetesen a gaz
 ellenség irtásáért, valamint
 épületeink lerombolásáért.
 Ezekkívül meghatá-
 zott időközönként
 kapunk egy
 nagyobb
 össze-



get – ez független a teljesítmé-
 nyunktól. Mivel mégsem teljesen
 független, mivel egy-két sikeres meg-
 mozdulás után, a katonáinkhoz hasonlóan,
 szerény személyünket is elő szokták léptetni. Ennek
 annyi a gyakorlati haszna, hogy magasabb rangú pa-
 rancsnok nagyobb támogatást kaphat feletteseitől.
 Az egyes épületek rendeltetése elég egyértelmű, s
 ezek mindkét félnél nagyjából megegyeznek. Kelle-
 mes lehetőség, hogy a különféle egységeinkből egy-
 szerre többet is (egyet, kettőt, négyet illetve nyol-
 cat) elkezdhetünk gyártani, így nem kell állandóan
 visszakapcsolgatni a bázisra.

Égés utáni állapotok dühöztet-
 el, úgyhogy jól fontoljuk meg, mikor s
 hál havardjuk fel.

One in a Million: A kiszemelt csapat a kö-
 vetkező lövésnél azonnal elpusztítja célpont-
 jait, bárhol is tartózkodjon az. A lap épületekre nem
 hat, mert az ugye elég unatka lenne...

God Hammer: A lényegylen lévő ellenséges egysé-
 gekre lesújt az istenek haragja. Az istenek egyébként
 rendkívül ridek lények, a különféle járműveket
 mivel rajtuk e lapkülönösen nagyot sebez.

Battle Rage: Ez is egy elég kemény darab: a kiva-
 lasztott csapatok egy rövid ideig folyamatosan tüzel-
 nek. Különösen hatékony, ha önjáró lövegeken hasz-
 náljuk a lapot, bár egy apró kellemetlensége azért

efféle
 kellemetlenkedé-
 s, de a lap kiválóan alkal-
 mas megrohamított csapataink hazame-
 rikésére is.

Damage Transfer: Az egységeinket illetve épülete-
 inket ért MINEN eddigi kárt átháríthatjuk az ellenfél
 egységeire és épületeire. Ez mondjuk a sokévi átlag-
 nál is gonoszabb húzás, bár igazán csak akkor hatá-
 sos, ha már sok csapatunk van (magyarán egy pályá-
 vége felé).

Immolate: Egy vilátséges épület azonnal "átal" a
 mi oldalunkra (hívve a bázist). Főleg az ellen jármű-
 illetve robotgyárait érdemes a kártyával célba venni.

Blast Fog: A telep egy részéről elhárítja a ködöt.
 Kémkedéshez ideális, bár hatása sajna nem tart túl
 sokáig.

Demolition: Felrobbanthatunk egy ellenséges épüle-
 tet (kivéve a bázist). Tán a játékban előforduló leg-
 sanyibb lap, főleg a robotgyártó üzemeket érdemes
 vele meglopn: az ellenfél 20.000 kreditnek integet-
 het...

Fate: Mindkét fél új kártyákat kap a hátr meglovák
 helyett. Akkor érdemes használni, ha az ellenfél épp
 kifogyott a lapokból.

Re-Deal: A Fate-hez hasonlóan működik, de csak a
 kiválasztott egység játékosra kap új lapokat.

72%

A Diablohoz kiadott Green Portal megte-
kintése óta igen nagy fennfartásokkal
viseltetek a magysikerű játékokhoz
készült kiegészítő, misszió és egyéb CD-k
iránt. De én megérttem a dolog mögött álló

nem igazán erőltették meg magukat az új hadjáratok megalkotásakor. Nem mondom, az átvezető képsorok potásak, az egyes pályák korrektül meg vannak tervezve, s a nagy új hadjárat első hallásra igen soknak

legetett épület egyébként a nekromantia városokban felhúzható Gonosz Szentély (Evil Shrine), ami a csaták után feltámasztható csoportvázak számát növeli meg. Néhány paraszttól hemzsegető pályán meg-

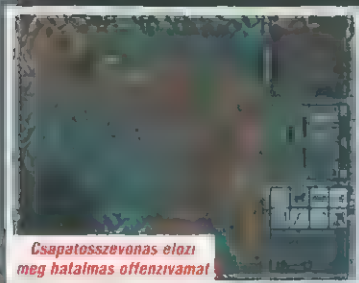
egyike a legjobb PC-s stratégiai játékoknak. Lehet, hogy az én elvárásaim voltak túl magasak a kiegészítővel szemben. Lehet, hogy ennél többet nem is lehet elvárni ettől a "műfajtól". Lehet. De az is le-

HEROES

of Might and Magic

of Might and Magic

THE PRICE OF LOYALTY



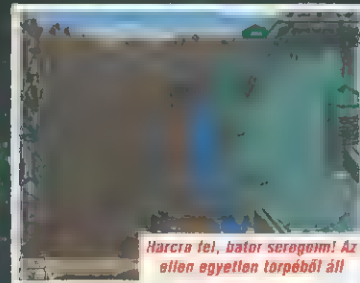
Csapatösszevonás előzi meg hatalmas offenzívát

"Némia", Géza, erről még le lehet húzni egy bőrt!"- gondolatot – egy bizonyos pontig. Nem állítom, hogy a Heroes of Might and Magic 2-höz kiadott első (és ezidáig egyetlen) kiegészítő CD, a The Price of Loyalty –t ment ezen a ponton. Korántsem. A New World Computing egy profi cég, a mint ilyen nem biamálja magát mindentelre szemmel. A Price of Loyalty a maga módján határozatlan kellemes és színvonalas darab, de egyelőrt még a legpofásabb átvezető képsor a legtaposabb varázstárgy sem tud elfedni: ezt a kiegészítőt biza' összecsapták. Az ilyesmit egy rutinos közép-európai túlelt szony kiszagolja. Lehet, hogy kicsi Joe T. a tengeren túl baromira nem érdekli, hogy mire dob ki 30-40 dollárt, de jómagam például ezért a pénzért hosszútávú szarokozást, igazán kivitelezést várok. Illetve várnék. Ezek után gondolom egyetelmű, hogy a Price of Loyalty-t csakis és kizárólag a fanatikus

tunik. Csakhogy: az atagmútól eltérően ezeket csak az egyik fől előtárolni játszhatjuk le, s két hadjáratot a közikönyvben igen találóan csak "mini-hadjáratként" emlegetnek, mivel ezek mindössze 3-4 pályából állnak. Ejnye... Maga a CD egyébként elég rövid, de tele van irva, de ez annak tudható be, hogy jótórnán a teljes, eredeti játékot megkapjuk.

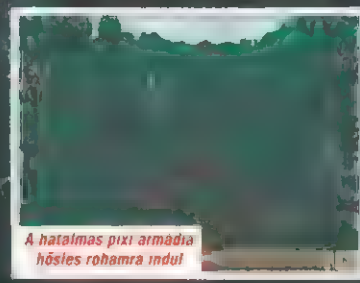
het, de sokszor teljesen megváltoztatja.

A gond csak az, hogy
ezek jóformán
semmi új izt
nem csem-
pesznek
jatekba
illetve
csak
ol



**Harcra fel, bátor serögeim! Az
ellen egyetlen törpéből áll**

net, hogy a New World Computing csak még egy bört le akart húzni egy kétségbeesés témáról, s a rövidtávú profiton kívül mindenre és mindenkre nagy ívben tört. A Price of Loyalty ennek ellenére minden Heroes rajongónak kellemes perceket szerezhet, de azért mindenképp ott



A natalmas pixi armădia
hōsies rohamra indui

bujkál az ember szájában egy kis keserű
íz: még néhány hónap munkával és egy ki-
csit nagyobb erőbedobással ennél sokkal
színvonalasabb játékkal is elő lehetett
volna rukkolni.

MĂGIARA VELE!

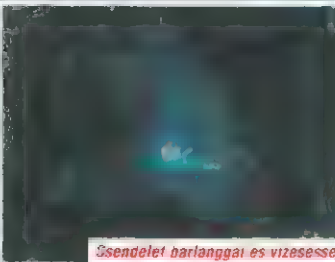
az európai szociális együttműködés. Nem
szándékomban másabokon keresztül
kezel a software forgalmazó cégek
politikáját, úgyhogy csak a
nék meg: igazán "régi"
egy néhány, ha...

...the *Journal of the American Medical Association* (JAMA) ...

keveset is tudunk róla. A legprofibb jékosztályosok közül sem veszi észre. Az egyetlen gazdát, akinek némezhető újdonsága a különleges konyk (Barrier) jelenik meg. Ennek egy kicsit ismeretében lehetne a jékosztályosok között egy

Próbáltam meggyőzni a
köztestet, hogy
készültem ugyanis
matt hozzátel-
lenésig.

...nem, a jelenben egyes színházakban a melléítés volt. A játékosokat egy, azaz egy darab új épület várja. No comment, de enél' azért többre számítottam. A már em



Ösöndélet barlanggat és vízeséssel

Szendelet haranggal és vízeséssel

HMM 2 rajongóknak ajánlom: Nekik viszont nyugodt szívvel. Mivel folyamatosan semmi sem változott az alap-játékhöz képest, iskoláim biztosan nem fognak. Illetve néhány újdonsággal azért találkozhatsz.

Képző lát... azonnal mondom: a korszak
kecskéit aligha tűrhette az 50-es évek
igen tanulságos szovjet filmjeiből ismert
sztahanovista munkászeretet. Maóvarán

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

386 66, 8MB RAM, 2xHD, 5x04

68%

A képlet meglehetősen egyszerű: minél több városod van, annál több pénzt és sereget termelsz. Minél több pénzed és sereged van, annál több városot foglalhatsz el. Elvileg tehát ez egy teljességgel öngerjesztő folyamat, amit legfeljebb gátolhat

valut vagy kastélyt magasabb szintre fejleszünk, bár ez igen komoly summába kerül.

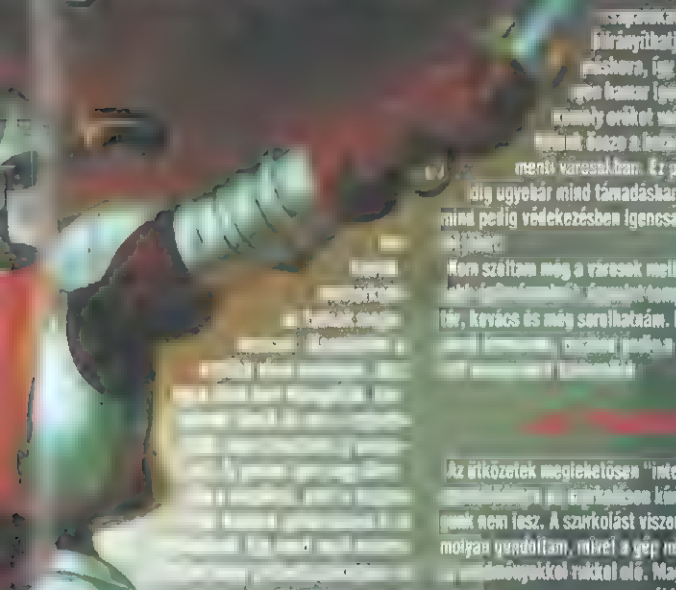
Külön érdekesség, hogy a városokban legyártott seregeket rögtön át is irányíthatjuk egy másik városba (Vectoring), ami ugyancsak megkönnyíti egy-egy nagyobb seregcsoport összevonását. A már régebben legyártott, helyőrségeként létező

duk érvényre juttatni. A város teljes lerombolása (Raze) kissé drasztikus megoldás, használata csak azon települések esetén javasolt, amiket egy-két körnél tovább semmiképp sem tudnánk megtartani. A feldúlás (Sack), illetve a szabad rablás (Pillage) előnye, hogy az egyidejű tőkeátcsoportosítás következtében gyarapodik kincstárunk, viszont az érintett város "összemegy" egy kicsit (egy kategóriával csökken a mérete). Az, hogy a városban eddig gyártott seregek is menek a levesbe, az esetek túlnyomó részében nem érinti túl súlyosan önkádarságunkat (egy élőhalott

Diplomatic Report opcióval elméletileg fejtesz ugerhatunk a diplomáciára, azaz szövetségeseket szerezhetünk és késleltethetjük a gaz ellen támadásait. Legalábbis a gyári kézikönyvben efféle dűreségekre bukkantam. Sajnos a való játékban ez csak irratlan pénzösszegek árán megvalósítható, mivel terjeszkedésünket látva minden szomszédos nagyr azonnali hatállyal megüt minket. Aztan utalutuk igen hamar gyűlöletbe csap át, s nem sokára már jönnek is a nem várt látogatók. Arra viszont kiválóan alkalmas a panel, hogy a hirtelen hangulatváltozásokból még idejekorán levonjuk a megfelelő következtetéseket.

Na, hát akkor egyelőre ennyit a Warlords III-ról. Jőmagam rendkívül jól elszórakoztam a játékkal, színtem ezzel minden megszállott stratégia így lesz. A szabályok és az irányítás nem túl bonyolult, a játékmenet pergő és ami mindennél fontosabb: a program hangulatos. Mondom ezt annak ellenére, hogy a grafikát illetve a hanghatásokat a lehető legnagyobb jóindulattal sem sorolhatom a játék erőnei közé. A figurák aprók és nem túl eredetiek, maga a táj helyenként könnyfakasztóan sivár, díszeteket egyedül a szépen megrajzolt állatoképek érdemelnek. Aztán ott vannak ugye a digitalizált filmbetétek és átvett képsorok... No igen. A szalonképes (na jó, viszonylag szalonképes) stílus megőrizve csak annyit jegyeznek meg: ezt azért nem kellett volna. A festett tájak előtt bohózkodó "színlészek" játék

WARLORDS III HEROES

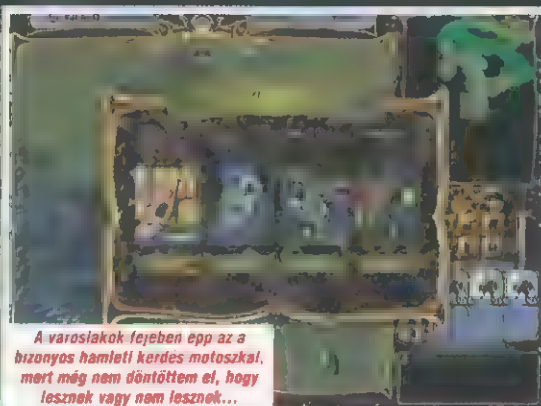


Kedvenc barátom, Lord Bane, ismét újjászervelem a városomat



Az ütközetek meglehetősen "interaktívak": a városok nem csak a színpadon állnak, hanem a játékban is részt vesznek. A városok nem csak a színpadon állnak, hanem a játékban is részt vesznek. A városok nem csak a színpadon állnak, hanem a játékban is részt vesznek.

Az ütközetek meglehetősen "interaktívak": a városok nem csak a színpadon állnak, hanem a játékban is részt vesznek. A városok nem csak a színpadon állnak, hanem a játékban is részt vesznek. A városok nem csak a színpadon állnak, hanem a játékban is részt vesznek.



A városok fejeiben epp az a bizonyos hamleti kérdés motoszkál, mert még nem döntöttem el, hogy lesznek vagy nem lesznek...

Némi belviszály támadt két lovagrend között - már amennyiben halomra gyilkolják egymást



hához képest még az Imperium Galactica izredese is Robert de Niro-szintű alakítást nyújt. De a legbrutálisabb alak mégis maga Lord Bane (a nagybatűs Főgonosz), aki egy húszdalláros szörny-maszkan szörnycsőlenkedik, és pont úgy gesztikulál, mint hamvas ifjúkorem kedvenc osztályfőnöke. Szóval elég időtlenül néz ki.

Mindenek negatívumaként ki kell mondani, hogy a játék nem túl sok lovagot lehet összehozni. A leghumánusabb módszer a város elfoglalása, ilyenkor nem kell tartanunk a megsemmisítéstől. Viszont pénzre nagyon áll a házhoz. Valamit valamiért...

Előfordulhat, hogy egy különösen kemény és kegyetlen csata után egyik seregünket modállal tünteti ki a gép (ez teljesen vicces dolog, mivel a delikvens hamar érteke egy ponttal nő).

Fordítsunk különös figyelmet a templomokra, mivel az ide betérő seregek és hősök ingyen és bérmentve kapnak egy áldást. Ez szintén kellemes dolog, mivel a megáldott csapatok harci értéke egy ponttal megnő, továbbá immunitással válnak a mérgezésre, illetve betegségekre is (ezek elég kellemetlen képességek...).

Kiadja: Broderbund

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

85%

Isztambul közigyeveinek mekkora katasztrófa: gyökereket is. Itt be kell állítanunk, hány másodperc múlva robbanjanak fel. Nyilvánvaló, hogy rossz beállításokkal magunkat is a levegőbe fogjuk repíteni.

Kormányzat és ellenzéknek a civil társaság kell
közvetnie. A felvétel előtt válasszuk ki vala-
melyik állást, a szükséges ember típusát és végül
figyelmesen nezzük végig a jelentkezők adatait. A

Minél a cél nem a megismerés,
hiszük, hanem az elfogadás,
azaz az ellenséget a leg...

Élszakai üldözéssel verseny



A katonák képességeit harci és Pszi treningeken fejlesztjük. A tanuló katonák ugyanúgy részt vesznek a bevetéseken, de amikor viselkedésük a bázisra, folytatják a tanulást. A sróp katonáknak viszont először fel kell gyűjteniük. Az oktató megkezdéséhez kellene a megfelelő akadémia terem. Na pedig fel kell venni az osztályt. **Értékelés az akadémia eredményessége**

...legyen fegyvereket és eszközöket pedig azonnal épít...

A szénátus hetente utal át pénzt, melynek összege munkánk hatékonyságától függ.

Van egy jó, meg egy rossz hírem. A jó az, hogy
látják megint megfélemlít a MicroPress hírvérnök. Így
meg, gondolkodtat és boldogan átlatja az embert. H

Az első bevetés, rögtön a kongresszusi központban



Amint, hogy a technika nagy fejlődésével (származékkal) végig versengben tudjunk maradni, rengeteg lehetőséget kínál, lehetőségre, a gyártásuk pedig egyszerűbbé lesz számunkra. Amikor ugyanis valamely idegen tárgyat szakszámolunk, meg kell kérdeznünk magunk vizsgálatát és gyártását, hogy később sajnálunk megvalósítani a következő technológiát. A technológiát mindig lássuk el munkával, mert a munka mindig elő kell járnia a munkának. A fejlesztést

hatetlen könyveket, csak nem látott szarkentyűket varázsolni elének. Gyönyörű grafikája egy alap Pentiumon is élvezhetően gyorsan gördül, a hanghatások pedig kitűnő hangulattal teremtnek a láték órája.

Röviden viszont az, hogy bejött, amitől tartottam. Valamelyik vállalatokhoz képest az egyetlen igazi újdonság, hogy a csatákat valós időben is kipróbálhatjuk. Váltottam persze a kezelőfelület, a történet, az ellenfelek, a fellelmezhető dolgok listája, de a lényeg megmaradt a régi. Ezért a program megvásárlásait inkább azoknak ajánlom, akiknek nincs meg valamelyik előző

已

A játék során maximum ötöt lehet
szerezni. Sok és jól elhelyezett
szókat követően a játékosok
szavakat kicserélhetnek, és
újra megkezdhetik a játékot.
A játék során maximum ötöt lehet
szerezni. Sok és jól elhelyezett
szókat követően a játékosok
szavakat kicserélhetnek, és
újra megkezdhetik a játékot.

Amíg egy házban vagyunk, a játék leje megáll. M
kópen a ház alaprajzát látjuk, a már felszerelt
szobákkal. Új terem építésékor fent az építkezé
leje, áras és a fenntartási költsége. Új szobák
ak már meglévő folyad mellé lehetünk, de k
sabb ezek szükség esetén le is rombolhatjuk.

Kedzeiben csak 11 külföldi terem van, de ahogy a technológiákat fedezzük fel, a választék fokozatosan bővül. Külön szoba kell emberainknak plázma-, grógyulára, tanulásra, kutatásra és gyógyításra. Emellett van egy raktár, egy járműjavító, egy idegenek tárolására kialakított hely és egy biztonsági központ.



A megfelelő felszerelés kiválasztása dönti el az egész akció kimenetelét

MicroProse

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

486DX100, 8MB RAM, 2xCD, 5VGA

80%

CINKELT LAPOK

SHADOWS OF THE EMPIRE (NINTENDO 64)

Mindenek előtt engedjete meg egy helyreigazítást – a nyomda ördögének köszönhetően ugyanis nem egészen pontosan jelent meg a múlt számban a SOTE cheat. A játéknak a következő néven kell nekifognunk: „Wampa Stompa. Tehát a Wampa előtt egy, utána pedig két (!) szóközt kell beütni és arra is kell ügyelni, hogy a szavakat nagybetűvel kezdjük! A további tennivalókat már tudjátok, abban szerencsére nem volt hiba.

RALLY CROSS (PLAYSTATION)

A Rally Cross csalások beviteléhez egyszerűen kezdünk el egy új szegont, ám ne a saját nevünkkel, hanem a következő kódok valamelyikével jelentkezünk be:

- banzai - ütközések kikapcsolása
- radbrad - gravitáció
- stone - extra gravitáció
- float - könnyű autók
- feather - még könnyebb autók
- spinner - a kerekek csak minimálisan tapadnak
- fat_tires - dupla széles kerekek
- no_wheels - nincsenek kerekek
- wheels - csak kerekek vannak
- noviscous - nincs lassulás a vízben
- vagy a sárban
- vet_me - a Veterán fokozat behívása
- im_a_pro - a Pro fokozat behívása
- weooo - a Suicide mód behívása

CASPER (PLAYSTATION)

A következő kóddal Casper - valódi szellemhez méltóan - immár képes lesz a falakon átrepülni. Először is menjünk valamelyik szobának a bal felső sarkába, és tartsuk lenyomva a következőket: (Fel+Bal)+L1+R1+Start. Ha jól csináltuk, ekkor a játéknak le kell fagynia. Ezután engedjük el a Fel+Balt és

az L1-et, majd továbbra is benyomva tartva az R1+Startot nyomjunk egy Le+Balt, majd egy Háromszöget. A játékok ekkor továbbindul, és ha minden OK, akkor az R1-et benyomva átkelhetünk a falakon. Caspert majd az L1 lenyomásával tehetjük vissza. Az első pályán ezzel a módszerrel jó néhány titkos szobát könnyedén megtalálhatunk.

HEXEN (PLAYSTATION)

A cheat-menü aktiválásához elsőként látogassunk el az Options menübe, s ott lépünk a Controller Setup képernyőre. Ott tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Jobb, Le, Jobb, Háromszög, X. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, és a „Cheat Mode Activated” felirat kíséretében a címképernyőre kell visszakérülnünk. Ezek után a Cheat Menüt játék közben, a pauszánál lehet lekérni.

HEXEN (NINTENDO 64)

Lássuk, mi a helyzet a N64 verzióval! Indítsunk egy játékot, majd pauszáljuk le. Most a kamera-gombokkal a következő kombinációt vigyük be: Fel-C, Le-C, Bal-C, Jobb-C. Ezután egy hangot hallhatunk, és megjelenik a „Cheat” opció. A Cheat menübe belépve újabb kódokat vihetünk be:

- god Mode (sérthetetlenség): Bal-C, Jobb-C, Le-C.
- clipping (át lehet menni a falakon): Fel-C hússzor, Le-C.
- visit (pályaválasztás): Bal-C, Bal-C, Jobb-C, Jobb-C, Le-C, Fel-C.
- butcher (azonnal meghalnak az ellenfelek): Le-C, Fel-C, Bal-C, Bal-C.
- health (100% energia): Bal-C, Fel-C, Le-C, Le-C.
- A Collect opció alatt újabb dolgokat lehet behozni:
- all keys (az összes kulcs): Le-C, Fel-C, Bal-C, Jobb-C.

all artifact (az összes tárgy): Fel-C, Jobb-C, Le-C, Fel-C.

all weapons (az összes fegyver): Jobb-C, Fel-C, Le-C, Le-C.

puzzle items (a szint teljesítéséhez szükséges összes dolog): Fel-C, Bal-C háromszor, Jobb-C, Le-C, Le-C.

HEXEN (SATURN)

Ha már lúd, legyen kövér, íme a csallókód a Saturn változathoz is: Lépünk az Options képernyőre, és adjuk be: Fel, Le, Bal, Jobb, Y, Y, Z, Z, A, X, Fel, Le, C és B. Ezután menjünk a Miscellaneous Options megjelölésű képernyőre, ahol immár egy „Cheat” felirat is látható. Ezt kiválasztva egy csomó remek csalás közül válogathatunk, többek között van God Mode is és pályaugrás is.

MAGIC CARPET (SATURN)

A csalás bekapcsolását az Opclós képernyőn végezhetjük el, méghozzá úgy, ha a Sound Test-nél a következő hangokat játsszuk le: 11, 31, 15, 5, 26, 22. Ha jól csináltuk, egy „Cheat!” felirat fog megjelenni a képernyő tetején, az alján pedig egy pályaválasztó opció. Nos, akkor válasszuk ki a szimpatikus helyszínt, és indítsuk el a játékot. Az akció lepauszálása után a következő turpisságokkal próbálkozhatunk: az X gombbal az összes varázslatot előhívhatjuk, az Y-nal befejezhetjük a szintet, végül a Z-vel pedig extra manához juthatunk.

DARKLIGHT CONFLICT (SATURN)

Az alábbi csalással elérhetővé válik az összes szint, sérthetetlenek lehetünk, sőt még egy Smart Bomb opció is bekapcsolhatunk. Menjünk az Options menübe, és ott a következőket

nyomjuk le: Le, Le, Fel, X, Bal, Bal, R, L és Start. Ezzel egy új menüpont jelenik meg a főmenüben, melynek megjelölése: „EXTRA”.

TOMB RAIDER (PLAYSTATION)

Nos, úgy tűnik a PlayStation változathoz is van egy működőképes pályaugró cheat, eléréséhez az alábbiakat tegyük. Játék közben üssük le a Select-et, amivel Inventoryba kerülünk. Itt kell beütni a kódot: L2, R2, L1, Kör, Háromszög, L1, R2, L2. Ha ezek után visszatérünk a játékba, máris kezdhettük a következő szintet - így akár végig is mehetünk az egész játékon.

THUNDER TRUCK RALLY (PLAYSTATION)

Menjünk a főmenü képernyőjére, itt gépelhetjük be a különböző hatású kódokat. Ha valami értelmetlen viselkedést, egy böföntést kell hallanunk.

Nagy traktorok: L1, R2, L2, R1 és Fel. Nincs sérülés: Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Le, L1 és R2.

Szuper kocsi: L2, Bal, Jobb, Fel, Le, R2.

THE LOST WORLD (PLAYSTATION)

A játék programozói eléggé betettek az egyszeri játékosnak azzal, hogy a pályakódok mindent megjegyeznek, viszont - a sok lehetséges variáció miatt - megkönnyítették azok dolgát, akik a „próbálgató” módszerrel kívánnak továbbjutni. Én is próbálkoztam, és lám: sikerrel jártam. (Azt sajnos nem tudom garantálni, hogy - az összes DNS megkeresése esetén - a pályakódok megnyitják majd a szintvégi galériákat, azt viszont megígérhetem, hogy egyik kód sem szűkölködik életekben.)

MAPK

Human Hunter: Háromszög, Négyzet, X, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög, Kör, X, Négyzet.

Velociraptor: X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Kör, Négyzet, X.

T-Rex: Négyzet, Kör, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög, Kör, Négyzet.

Human Prey: Háromszög, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Négyzet, X.

DOOM 64 (N64)

Néhány pályakód a legnehezebbek közül. A címképernyőn az Options menüben levő Password pont alatt kell benyomni őket:

CB92NBPLSYL2J027: Terraformer
BXYH7041GZ4JPJ7Z: Main

Engineering
CYCCMGPKX4GT52B: Holding Area
CF377PG6DS12ZPFKB: Tech Center
BXROTH1F52GG7W7B: Alpha Quadrant
BXWHLE3XRB4RKB: Research Lab
FVV9FL55QGFVDWJB: Final Outpost
FFLBMQ6CVV1CPF1B: Even Simpler

DRAGONHEART: FIRE & STEEL (PLAYSTATION)

Pályakódok Gáspár Emli és Stefán Tibor, budapesti olvasóinktól:

1. PINE FOREST
2. CREEK:
ST7ZDPN3XKXMSL
3. DARK FOREST:
TXLTQBLW7WCGFQX
4. PLAINS OF LATHEON:
7MA7TMVQVRNKSQW
5. PENDAWOOD:
3H3VFKFLZS64SNB
6. THE VILLAGE FYRD:
GC9LWFFJN7XWHG
7. THE MOUNTAIN BARBARIANS:
3PJNBHNGDQCJFBQ

8. THE WYNN SPINE MOUNTAINS:
P4B4BNCPJHZKVCZ
9. THE VILLAGE ULATHMENV:
G4RM3CJH3KGWROL
10. THE CHAON SWAMP:
RJ8LQNXDTJ4X9WS
11. RUINS OF CAMELOT:
KH6PJRRNRB64JFH
12. THE CRYPT OF CAMELOT:
DMVWWMMRDGKGXQ
13. THE BATTLEGROUND:
7FJSD7DKWXWGBVK
14. CAER EINONCH, ENTRANCE:
H3THJ7MXHLXC9DP
15. CAER EINONCH, BATTLEMENT:
BTLLBPXGXHB6LFZ
16. CAER EINONCH, TOWER:
LPJMFHWHNCX3S7JC
17. COURTYARD:
JJN9JJW7KHN7P4M
17+1: ARENA

LOST VIKINGS 2. (PLAYSTATION)

Pályakódok:

1. NTR0
2. 1STS
3. 2NDS
4. TRSH
5. SWTM
6. WOLF
7. BR4T
8. K4RN
9. R0MM
10. WZRD
11. BLKS
12. TLPT
13. GYSR
14. B3SV
15. R3TD
16. DRNK
17. YOVR
18. QV4L
19. T1N3
20. D4TK
21. R4RD
22. M0DN
23. LOST
24. OBOY

25. H0M3
26. SHCK
27. TNML
28. RJLL
29. 4R0H
30. R4DD
31. OBOY

BLAST CORPS (N64)

Menjünk közvetlen közelébe egy épületnek, amit le akarunk rombolni, és próbáljunk meg kiszállni a járműből. Ez persze nem fog sikerülni, viszont ha továbbra is nyomva tartjuk a Z gombot, az épület nemsokára megsemmisül.

HEXEN II (TELJES VERZIÓ)

GOD: god mód ki/be
NOCLIP: a szokásos... (ki/be)
NOTARGET: az ellenfelek nem látnak bennünket (ki/be)
CHANGELEVEL X: X szintre váltja a karaktert
RESTART: újraindítja a szintet
NAME X: X névre átnevezi a karaktert
GIVE H X: az egészséget X értékre növeli (0-999)
GIVE 2: a második fegyver
GIVE 3: a harmadik fegyver
GIVE 4: a negyedik fegyver
IMPULSE 9: az összes fegyver+mana
IMPULSE 10: fegyverváltás
IMPULSE 13: tárgy felemelése
IMPULSE 14: a "Báránypőr" (vagy mi a szósz). Helyesbíték (Martin után szabadon): "Báránnyá Váltóztató Kézi Készülék", röviden: BVKK. (ejtsd: bévókkáká)

IMPULSE 23: fáklya
IMPULSE 43: az összes fegyver+ tárgy+mana
IMPULSE 44: elhajít egy tárgyat
IMPULSE 100: használni a fáklyát
IMPULSE 101: +25 health
IMPULSE 102: feltámasztás
IMPULSE 103: használni a Kratert
IMPULSE 104: Chaos Device
IMPULSE 105: fegyver upgrade
IMPULSE 106: segítő megidézése
IMPULSE 107: láthatatlanság
IMPULSE 108: Glyph
IMPULSE 109: nyúlciplik
IMPULSE 110: Repulsion
IMPULSE 112: repülés
IMPULSE 113: Force Cube
IMPULSE 114: Icon
CHASE_ACTIVE 1: külső perspektívára vált (a 0-val meg vissza)
IMPULSE 299: minden tárgyból 20 db

Pályakódok:
A pályaneveket MAP_ után kell a konzolba beírni, a szint sorszámaival egyetemben (space nélkül), pl: MAP ROMERIC4.
DEMO(1-3)
VILLAGE(1-5)
RIDERT4
MESO(1-6)
EGYPT(1-6)
RIDER2C
ROMERIC(1-7)
CASTLE(4-5)
CATH
TOWER
EIDOLON

LOMAX (PC)

A játék PC-s konverzióját készítő emberek nem nagyon erőltették meg magukat, mert a PC-s változatban is ugyanúgy működnek a PlayStation-pályakódok. (ld. a nyári dupla számunkban).

EXTREME ASSAULT (PC)

A dupla számunkban között cheat az amerikai verzióra vonatkozott. A bilentyűk az európaiban is ugyanúgy működnek, csak a cheat mód aktiválása az OHDEAR begépelésével lehetséges.

TAKE NO PRISONERS (PC)

A SHIFT+0 () megnyomása után aktiválhatjuk a cheat üzemmódot:
BIGCHEATER: god mód
FLY: repülés
NOCLIP: át lehet kocogni a falakon
Ugyancsak SHIFT+0-val szállhatunk ki.

AH-64D LONGBOW (PC)

A CA.INI file-t töltjük be egy sima editorba (például a Norton Kécsögbe), kerestessünk rá a CHEATS szóra, és itt az INFINITEAMMO=0 és INVULNERABILITY=0 után álló nullákat írjuk át szépen 1-re.

HYPERBLADE (PC)

MDMKS: megnöveli a támadást
SHUIN: bekapcsolja a rejtett csapatokat
GORILLA: gorillává változtatja a karaktert
SPICYBRAINS: fejjel lefelé fordítja a karaktert
POTATO: lecsökkenti a karakter méretét

BALATI Computer

1141 Budapest, Tüskés út 18.

Mapák, cheatkódok,
CD-ROM-ok, CD lemezek,
hangkártyák,
GSM tartozékok, egyéb
alkatrészek.

Interneti szolg.
2000 Ft + ÁFA-tól

386MMX, TX, 1.44, 1.7GB,
16MB, 14", Házl. 105g, bűl
135900 + ÁFA

Használt, működő
alkatrészeket beszámítjuk.
Javítás, tanácsadás.
Viszonteladókát is
kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343,
06-20/264-507
Faxbank: 2333666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Nem is olyan (k)rossz!

Mialatt minden autóverseny-rajongó úgy várta a V-Rally-t, mint a Messiást, naponta kénytelen voltam az 576 Shop választékát, a PlayStation és fakkaál mindenkinél elsőként a tekintetem egy bizonyos Rally Cross felirátú dohoz fűlteni. Nos, miután a V-Rally csak kevesek várakozását váltotta be, gondoltam ez a játék nemcsak nekem okozott kellemes csalódást. Úgyan a játék grafikailag elmarad az Infogrames údvőskéje mellett, azonban ez az első PlayStationös autóverseny, amivel legalább olyan átéléssel tudtam játszani, mint annak idején a Sega Rallyval Saturnon. Végre egy olyan PlayStation játék, ahol nem csak csenek kocka autói és szögletes tájak rándásként pedig járművek maximálisan úgy viselkednek, ahogy azt a fizika törvényei diktálják. Plusz a játék még valódi újdonságot

nyújt: az egész pályán változó mértékű csúszás és ellenkormányzóra támaszkodva kell a sziklák között kanyarog, hűkürsímára fagyott szorítottan végighajtani a csúszós pályát.

A sivatagi éjszakai homokos pályán a kanyarok meglehetősen keskenyek, és persze a palánkok – és persze a palánkok – talaját a pálya mentén követni kell.

Súlyosak az egész pályán változó mértékű csúszás és ellenkormányzóra támaszkodva kell a sziklák között kanyarog, hűkürsímára fagyott szorítottan végighajtani a csúszós pályát.

egy

mi. Főként győzelmet szeretnék, hogy két körre állítsam a kocsit. Magától értetődően, ha ilyenkor befelé fordítom a kormányt, hirtelen meg felborulok, míg a kifelé csúszom, azonnal lecsúszok a kasztni. Jól érzem, hogy nem lehet olyan irraciónáisan könnyen

felborulni, mint a V-Rallyban: az apró bukkanók nem lökik fel az egész autót, a rugózás valóban egy acélszerkezetet enged sejtetni. Az meg egy más kérdés, hogy ha szerencsétlenül állunk keresztbe, olyan szalvétát vet a kocsi, amilyeneket eddig legfeljebb az akciófilmek üldözéses jeleneteiben láthattunk. Ha hibáznunk és mondjuk oldalvást szenvedünk rá egy egróra, sejtethetjük előre, hogy mi fog történni – és általában az is jönszódik le a képernyőn.

A borulások ráadásul kívülről-belülről nézve is nagyon hitelesnek tűnnek: a felfüggesztések nyögnek a hirtelen megterheléstől, az egymáshoz kötéző autók főlegesen csattanak.

További hatalmas pozitívum, hogy a gép nem csak a computer versenyzők som szuperpilóták. Meg lehet próbálni tisztességtelenül játszani és packázni velük, persze a lökdösődés könnyen visszafele sü

A két játékos üzemmód. Alant látható, hogy Martin mekkora teherrel vezet a UTE színű autót.



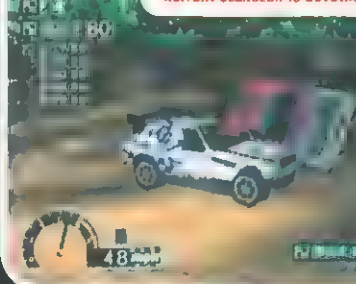
A kocsik a kanyarokban erősen amortizálódnak – mint a mellékelt ábra is mutatja.



is kínál: a Sony platformján ez az első olyan autóverseny, ahol – a Multi Tap Adapter segítségével – négy részre osztott képernyőn akár egyszerre négyen is rajthoz állhatunk.

A játék autóválasztéka fantáziatípusokból tevődik össze. A készlet kezdetben nyolc rallyautót számol, de ez csak addig tart, amíg nem teljesítjük a Rookie fokozatot. Ezután újabb négy kocsit kapunk, végül a nagyon profik akár 20 darabosra is felbővíthetik a kínálatot, ami már négy teherjárgányt is magában foglal. Ugyanígy növekszik a pályák száma is: a legkegyelmesebb szintre még csak 5 pályából áll, a legnehezebb pedig már 10-ből. Összesen 6 helyszín van, ezek mindegyikén 3 különböző útvonal/idejári tényezőt tud a gép kialakítani, plusz még ott van a

A győzelem érdekében követő korrekciószközök is bevezethetők.



Minden pályán van valamilyen speciális effektus, ezen például nagyon jópofa, hogy sziklák részre ráhajva a kerekek által felvert kavicsok még mindig gurulnak a lejtőn, néha már nem is látjuk az előttünk haladót. Ha belehajtunk a patakba, a gumik messze kicsapják a vizet, a meder széléhez érve pedig a sarat verik fel – az effektus ugyan egyszerű, mégis nagyon ütős és a valóság benyomását kelti.

A szigetvilágban egy dűzsangelben folytatódik a rally. Egy barlangban a centrifugális erőt kihasználva akár a falra is felmászhatunk. Az zégyagos csapásokon gyakran kerekagig merül az abroncs a sárban.

A Lost Mines egy nyolcas alakú pálya, melynek egy része egy elhagyott bányán vezet át, aminek falait mécsesek világítják meg. Kiérve a sötétből itt is jörszódik a nagy zajhatás a felzúrt talajon.

A forrás és a dűzsangel után természetesen a jég is elmaradhatatlan része a me

angul kertiárasán vezet át, borongósai ösi hangulatban: amint végighajtunk az egyik félreeső útszakaszon, megsárgult faleveleket kavart fel a menetszél.

Az utolsó helyszín egy hatalmas stadion. Tudjátok, egy olyan jó kis hegyes terep, ahol a Monster Truck- és crossmotor versenyeket szokták rendezni. Az ugratókon kívül a repertoár később sárral is bővül, sőt harmadik fázisként még a stadion betonépítménye alá is bekukkanthatunk.

Bár a bevezetőben kissé leszóltam a grafikát, ez mindössze annyit jelent, hogy a játék kevesebb pilligant használ, mint a V-Rally, ezért egy kicsit durvább és nem annyira életszerű a terep – igaz, ezt bőven ellensúlyozza a közönség tombolása, a szikolók kolompjai, és egyéb zajok. Azt viszont tagadhatatlanul a Rally Cross javára írható, hogy a kocsik sérülnek: például betörnek a féklámpa buraja, és már csak a "meztelen" izzó piszlákot kifelé. Az autók abszolút megfelelően reagálnak a parancsainkra, a mozgásuk tökéletes összhangban van az ütfelület egyenetlenségével és minőségével. A bitumenen például csikorgatva csúsznak a gumik, míg a sivatagban csak porfelhőt csapunk. Az irányítás annyira el van találva, hogy az ügyesebbek még talán kaszkadőrmutatványokat is végre tudnak hajta



Egy jó sofőr az ortodoxtól eltérő módon is ki tudja kerülni az előtte álló akadályokat.

het el, és a vége az lesz, hogy mi állunk feje. A játékok egyébként ilyenkor sem szakad meg: szépen (előre-balra billentve (L2/R2) talpra kell állítani a járgányt.

A játék opciói – a négy játékos módot leszámítva – szokványosnak mondhatók, indulhatunk tehát különálló versenyen (Single Race), vagy pontversenyben (Season). Ezeket belül csupán a Head On játék mód és a Suicide mód elég különös, melyeknél szemben kell mennünk az ellenfelünkkel, illetve az ellenfeleinkkel. A menetek után van lehetőség a visszajátszásra, majd az elért rekordokat és a szezon állását elmenthetjük a memóriakártyánkra. Tulajdonképpen minden, amit el lehet várnai, benne van a játékban. Ha mindez a V-Rally grafikájával párosult volna, a Rally Cross minden idők legjobb konzol rallyversenye lehetett volna.

Kísérje: Sony LRT

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

PLAYSTATION

90%

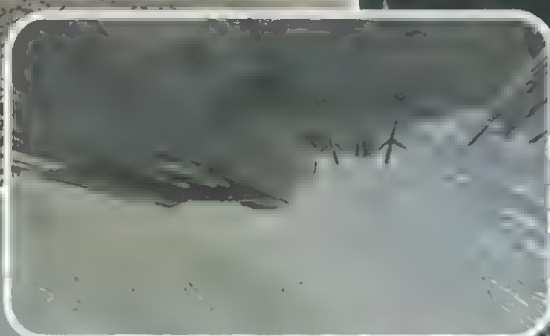
F22

AIR DOMINANCE FIGHTER

Nem úgy van az, mint volt régen... Kétszemes Földöruci együttes szókincsét híres szólistája, és mint rendszeren, amit is igazat szól szája. Új szavak fujdogalnak mindentelő, és ez csak fokozottan igaz a számítógépes szórakoztatás folyton változó világára is: az akciójátékok álmennék 3D-ben, a kalandjátékok rajzfilmből, a stratégiák valós idejű

Az F-22 prototípusa a F-23 prototípusa mellett dolgozott a Lockheed repülőgépgyártó vállalatnál, és az első repülési tesztjeiket az F-22 repülőgéppel végezték. A repülőgépek elektronikai és mechanikai részleteit a Lockheed repülőgépgyártó vállalat és a General Electric repülőgépgyártó vállalat készítték.

Az F-22 repülőgépet a Lockheed repülőgépgyártó vállalat és a General Electric repülőgépgyártó vállalat készítték. A repülőgépek elektronikai és mechanikai részleteit a Lockheed repülőgépgyártó vállalat és a General Electric repülőgépgyártó vállalat készítték.



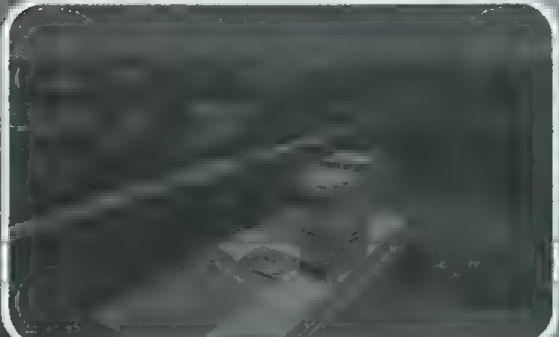
Az F-22 repülőgép a Lockheed repülőgépgyártó vállalat és a General Electric repülőgépgyártó vállalat készítték. A repülőgépek elektronikai és mechanikai részleteit a Lockheed repülőgépgyártó vállalat és a General Electric repülőgépgyártó vállalat készítték.

Az F-22 repülőgép a Lockheed repülőgépgyártó vállalat és a General Electric repülőgépgyártó vállalat készítték. A repülőgépek elektronikai és mechanikai részleteit a Lockheed repülőgépgyártó vállalat és a General Electric repülőgépgyártó vállalat készítték.

Az F-22 repülőgép a Lockheed repülőgépgyártó vállalat és a General Electric repülőgépgyártó vállalat készítték. A repülőgépek elektronikai és mechanikai részleteit a Lockheed repülőgépgyártó vállalat és a General Electric repülőgépgyártó vállalat készítték.

nem igazán fonyogot, mert uszque... találkozhatunk majd ugyanazzal a feladattal. Hab a tortán, hogy ezek sem csak szimpla feladatok, hiszen a játékos totális légi háborút folytat. A hadszínter parancsnokságának reaktív alapon megtervezheti, és a többi 10.000 szót ismerő AWACS légi kommunikációs rendszer segítségével kontrollálja a hadműveleteket – és szükség esetén bármikor személyesen is beugorhat a dolgok sűrűjébe! A játék főszereplője ugyan az F-22 lesz, de természetesen azért találkozunk még "néhány" egyéb típussal is (szám szerint hatvanal), amelyek összesen 36 különböző fegyverrendszerrel vehetnek harcba. Magától értetődik, hogy az F22 ADF támogatja a 3D gyorsító kártyákat, a grafika minőségét tekintve pedig legyen elég annyi, hogy a játék tesztelését a brit légierő harci tapasztalatokkal is rendelkező Jaguar-pilótái végezték. Az volt a szerény véleményük, hogy a játék tökéletes példája annak, hogy – az adólisták pénzét kímélendő – miként lehet kiképzési feladatokra felhasználni a rendkívül olcsó PC-rendszereket a megerődrágra szimulátorok helyett...

Ha már egy Poplarity-időzettel kezdek, azaz is fejezem be: "Számj velem, még nem repültem senkivel..." – de ezzel fogsz, az tuti! Annál is inkább, mert a EF2000 hatalmas sikerét után az 576 Kbyte jövőtől az F22ADF is magyarázható kézi könyvvel kerül az idej karácsonyfájára!



ELŐZETES!
KARÁCSONYI MEGLÉPETÉS
AZ 576KBYTE-TÓL!

I-WAP

[illegible]

...és a szociális partnereinket, amelyeknek a munkahelyi barmikroszervezetek segítségével kell megvalósítani a munkaadókat és a munkavégzőket összekötő navigálóhálózatot. A hálózat a legelső, a legzáróbb csatlakozásban vehetünk részt. Többszöri megtorpedozhatjuk az ellenséges célpontokat vagy tesztelhetjük reflexelinket a sebesebb elhúzó úrbajjok célba vetelésénél. Végül mint mernököknek kell ügyelnünk a kincstári vagyoni, eselünkben a ránc bízott hajó karbantartására.

videójátékok világában a csillagoké-
rus műfajt eddig leg-
inkább a Star Wars
sorozat tagjai ural-
ták, gondoljunk csak
az X-Wingre vagy a
Tie Fighterre. Tatán-
cs, hogy a Lu-
casArts immár
klasszikusnak számi-

19 árara. Nem csak hogy videojátékhoz illő, de még mozifilmbe is beilleszthető a generálta kérszámokban gyönyörködhetünk. A teljes játék felépítéséhez 2 gigabyte-nyi textúrát és 588 megabyte-nyi 3D modell használtak fel.

A csillagászatot kedvelőknek különös csemege a program, hiszen a csaták valódi környezetben játszódnak. Néha egyes helyeken a felszíni pozíciója alapján a csaták a tengerparton, a szigetek között, a víz vagy a szárazföldön zajlanak. A csaták teljesen eltérő futurisztikus, a jelenkorra jellemző technológiákkal, illetve a csaták közötti távolságok is eltérőek lehetnek. A csaták közötti távolságok is eltérőek lehetnek. A csaták közötti távolságok is eltérőek lehetnek.

Szerencsén az I-War-ban a játékmotort nem a "hőkeverés-főzde-és-főzde-ki" alapítéleten nyugtatja itt egy pontot, hanem megrajzolt történet középpontjába cseppenünk, s ezt a történetet a t



nak, ennek érdekében pedig nem riadnak vissza a kalózkodástól és a terrorizmustól sem. Noha a Nemzetközösség hadiflottája a legmodernebb fegyverekkel van ellátva, mégsem tudják teljes mértékben elpusztítani a lázadó erőket. Nos, ebbe a konfliktusba kapcsolódhatunk most be, meghozza a Nemzetközösség egyik 150 méteres, több tonnás Dreadnaught cirkálójának kapitánya-ként.

A dolgok persze – mint mindig – sohasem teljesen feketék vagy fehérek. A földi erők elvakult hiveként megpróbálhatjuk még jobban elmélyíteni a háborút, de mégvan arra is az esélyünk, hogy ésszerűen, a békeért harcoljunk. A választás a mi kezünkben van, hiszen az Ocean gondozásában megjelenő I-War mellett, hogy egy akcióban dűs öröszimuláció, egy remek stratégiai játék is egyben. A kiildetések folyamán négy fele szerep körben

to művei helyére most egy sheffeldi kis stúdió munkája pályázik, de az viláthatatlan, hogy a Particle Systems egészen elképesztő látványt produkált – és mindezt egy közepes Pentiumon, 30fps sebességű képráfrásítással, a manapság egyre divatosabbá váló 3D-s kártyák segítségével. Kimagasló 32-bites grafikai rendszerekkel folyamatosan kápráztatják el a játékos real-time 3D-s akcióját és az eseményeket összekötő pre-renderelt animációkkal. Ez utóbbiak minőségére jellemző, hogy az alkotók szerint száz 486-os gépnek évekig lett volna szüksége a kiszámításukhoz – szemléltetéséppen a leggyengébb képkockához is



vábrakban mi alakíthatjuk tovább. Amint végzünk egy feladattal, úgy jön az átvezető animáció, és láthatjuk, hogy tönkredésünknek mi lett az eredménye, s hogy ez milyen újabb problémákat vet fel. A kényes szituációk kimenetele, s ezáltal a történet, további folytatása teljesen a mi döntéseinken múlik. A csaták közben pedig nem csupán az ujjunkra lesz szükség a ravaszon, hanem pillanatok alatt kell hadmozdulatainkat megterveznünk, hiszen az ellenség roppant agyatiúrt. A számítoógépünk által generált mesterséges intelligencia olyanok, mint képes, mint például kiválasztja a leggyengébb katonát, majd az ellenség vadászgatja a különféle nyelvi kódokat, mert fontosnak mérni határokat, csapást, a nemelt csapatokra – csak meg nem akadályoznak. Katandra nem próbálva a kitalálót, hanem csak az eszű szöveg, csak tehát egyaránt kinyit jelent majd a játék, majd csak az van hátra, hogy a játék, amíg végre eljuthatunk. Ha minden a játékban halad, az a játék, a bevásárló láz, a kijelző, a honuszként pedig az 576K, a még magyar nyelvű kézikönyvet a kitalálással!

is látnak, és a játékosok is nyek. Ezt megközelítő grafikát már láthattunk a Darklight Conflictban, de ott a küldetések egyhangúsága miatt az akció lajosodott el.

dozasában megjelenő I-War
amellett, hogy egy akció-
ban dűs űr-szimuláció,
egy remek stratégiai
játék is egyben. A
küldetések fo-
lyamán négy
fele sze-
repekör-
ben ka-

A mikor Andy Davidson elsőként merengett el kukacos játékának ötletén, maga sem gondolta, hogy aranytőst tojó tyúk kopogtatott be hozzá. Gyorsan megkódolta a játékot (pontosabban annak egy korai változatát) derék Amigáján, s büszkén mutatta be kisvárosának helyi computer szaküzletében a kollégáinak – minthogy akkoriban még eladóként tevékenykedett. Alítólág a játék olyanira lészba hozta a betévedő vásárlókat, hogy az árukészlet helyett mindenki csak azt a monitort mustárta, ahol a kukacok háborúztak egymással, Andy munkatársai pedig egyszerűen nem tudták abbahagyni a játékot. Innen – akárcsak a mesében – beindult a sikersztari: Andy egy ECTS nevű eseményen bekopogtatott a Team 17-bez (a választás a cég közismert Amiga-hűsége miatt esett így), akik azonnal fantáziát láttak a

a kegy – de ki tudja még mit hoz a jövő?) A játék lényege persze változatlan, tehát texture mapped, real time 3D-s helyszínekre senki ne számítson. Az oldalnézetből látható, dombos, lerombolható terepen minden játékos egy-egy fereg-alakulatot irányít. A fordulónként zajló csatákban a sorra kerülő játékosnak meghatározott idő alatt kell elvégeznie a különböző hadmozdulatokat. Minden csapat egy adott fegyverarszállal kezd: kukacaink többek között puskákkal, páncélöklőkkel, gránátokkal rendelkeznek, és ezekkel kell – többnyire az

egy hangányival nagyobbra méretezve őket és külsejüket jobban kidolgozva közelebb hozták a császó-mászókat a játékoshoz – így talán jobban átérzhetjük a sorsukat. A mozgásokhoz több mint 10 000 animáció tartozik, ami a fegyverek sokszínűségét tekintve nem is **rossz**.

Az átvezető animációk szintén megváltoztak. A korábbi személytelen 3D-s renderelt figurákat rajzolt, s ennek köszönhetően sokkal barátságosabbnak ható kukacokkal cserélték le. Az alkotók szerint szemet gyönyörködtető látványeffekteket produkálni manapság már nem nehéz feladat, viszont olyan rajzfilm stílusú jeleket készíteni, melyeket a játékosok 99%-a mulatságosnak és jópofának fog tartani, már sokkal inkább az.

A játék valódi multiplayer opciója egyszerre

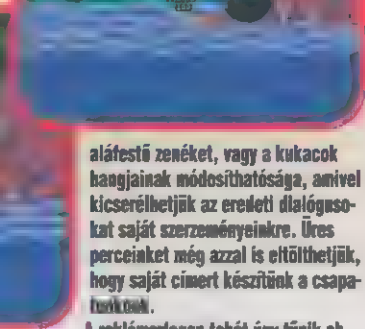
ből elképesztő mennyiséget terveztek: több mint 60-at vehetünk igénybe, de ha még ezt is kevésnek találunk, az ún. Weapons' Editorral saját fegyvereket is készíthetünk – tetszés szerinti tüzérről. A program környezete tehát abszolút flexibiis, ehhez hozzá tartozik a Graffiti mód is, amellyel mi magunk is rajzolhatunk pályákat – már amennyiben a több millió véletlenszerűen generált terep nem lenne elég. További extrák még a programozható **warrior**, amivel a lemezen található audio trackekből izlésünk szerint állíthatjuk össze a pályához az



Időnként ellentétben – az ellenfeles csapatokat "bombázzni". Az ímért elmondottak persze már mind megvoltak az első részben is – ezért is volt olyan nagy siker. De hát akkor minek egy jól működő játékot még tovább újítani és teljesen megreformálni? Nos, a Wormsöt a legtöbben az

dologban, s szerződést kínáltak neki. Ma már csak kevés Amiga-rajongó nem tudja, mi is az a Worms, sőt a PC, Saturn, PlayStation és Gameboy tulajdonosok is jól ismerhetik a címet. Bár azóta már egy mission disk (Reinforcements) is megjelent a játékhoz, ami új helyszíneket és fegyvereket tartalmazott, igazából mégis mindenki már a második részt várta. A folytatást a Team 17 a MicroProse-zal közösen hozta tető alá – ha minden jól megy, a tetszőtös dobozt már karácsonykor a fa alá is tehetjük. (Egyelőre csak a PC-seknek adatuk meg ez

egyszerű grafikája miatt bírálták, és valljuk meg őszintén, nem teljesen alaptalanul. A második rész új, SVGA grafikával büszkélkedhet, sőt új animációkkal, új fegyverekkel és – most fogódzkodjatok meg – **magyar szinkronnal**. Férgeink ékes magyarsággal kommentálják lövéseiket illetve annak eredményét; ehhez – talán emlékeztetnem kell – **harmadik** az 576Kbyte keze van. Az új grafika egyrészt a teljesen átdolgozott játéktérre értendő: a 10 fajta merőben új típusú miliőben a kukacok most már nem csak kis légygyszökök: a grafikusok

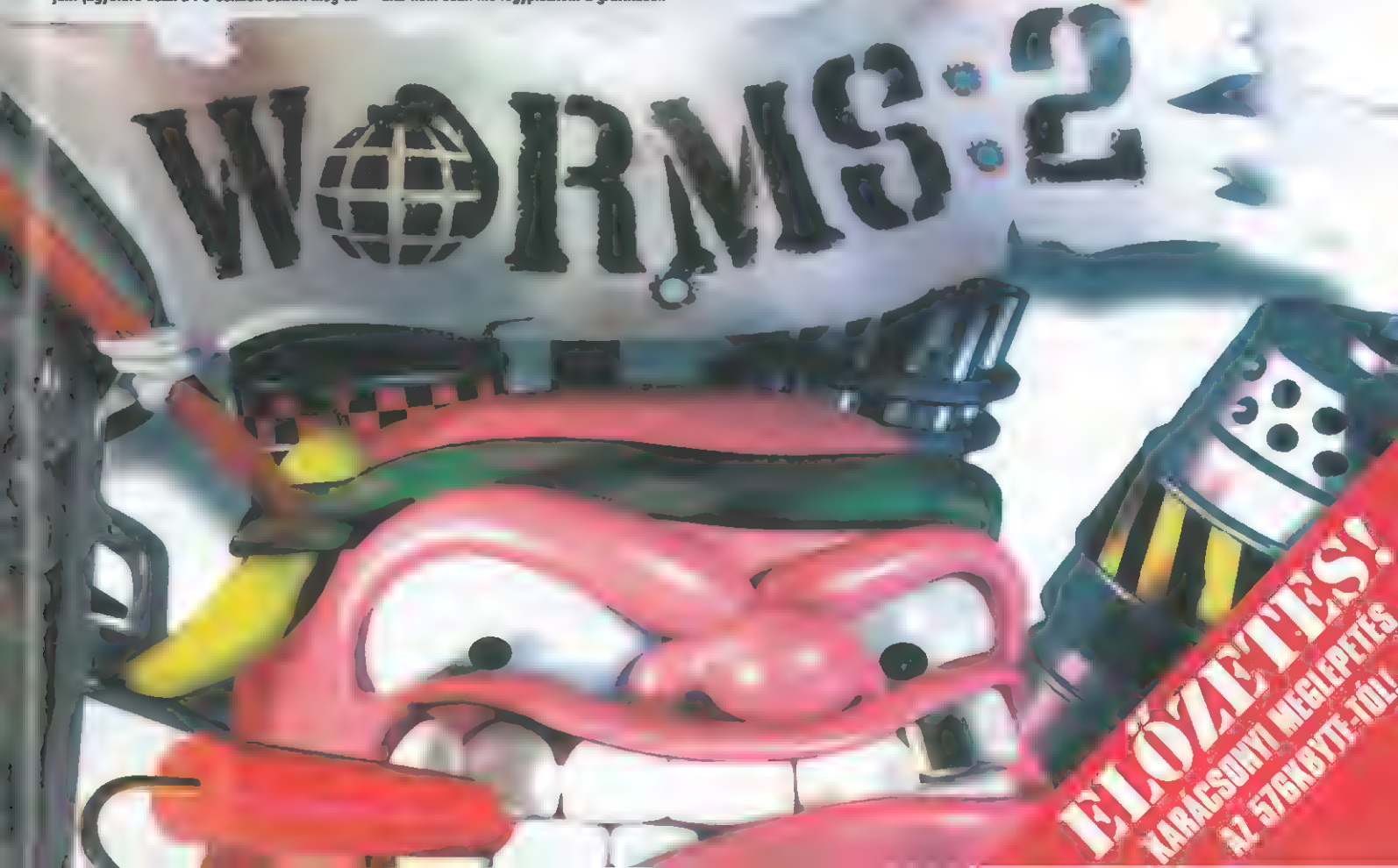


aláfestő zenéket, vagy a kukacok hangjainak módosíthatósága, amivel kicserélhetjük az eredeti dialógusokat saját szerzeményeinkre. Üres perceinket még azzal is eltölthetjük, hogy saját címet készítsünk a csapatunknak.

A reklámszlogen tehát így tűnik ehhez az esethez nem hazudik: a Worms 2 valóban nagyobb, jobb, több... Ha végre megjelennék, a hosszú téli esték egészen bizonyosan jelentősen megrövidülnek.

KZ

hat játékosnak (csapatnak) kínál felhőtlen szórakozási lehetőséget, ráadásul újdonságként most már az Interneten keresztül akár a világ távoli végéről is kereshetünk magunknak játszótársakat. Abban az esetben ha a gépet választjuk ellenfelünknek, szintén fejlődés tapasztalható: ellenfelünk intelligenciáját ezúttal három nehézségi fokozat szerint változtathatjuk. Ahogy már utaltam rá, a választható fegyverek



576

KByte

Tisztelt publikum! Örömmel közlöm az egybegyűttekkel, hogy egy rendkívüli Csevegő kellős közepébe cseppentek, ugyanis Nostradamus, Rézműves Gáspárné és Aigner Szilárd mintájára egy monológot fogok előadni (akarom mondani duológot és fogunk) arról a roppant érdekesítő témáról, hogy mit tartogat számunkra a jövő. Ehhez az alaphangulatot akár meg is adhatja az alábbi néhány idézet pár línoman cizellált műből:

"Hé CoVboy! Ez az utolsó figyelmeztetés! Azonnal tüntesd el azokat a szemét konzolos szemeket, mielőtt olyat teszek, hogy magam is megbánom..." – Termin Ákos, Zaggyvasztató

"Kedves CoVboy! Nem értem, hogy miért foglaljátok az értékes oldalakat olyan konzolos játékok ismertetőivel, amelyek PC-s változatairól már két éve amúgy is írtatok..." – Tudom Ányos, Budapest

"Kedves Rózsika! Egyszerűen imádtam azt a cuki kis kötésminit, ami legutóbbi számotok mellékleteként szerepelt..." – Pest Erzsébet, Soroksár

Bár az utóbbi darab asszem a Magyar Posta hanyag munkájának eredménye, ilyen és ehhez hasonló levelek tucat számba érkeznek hozzánk minden héten, és rendszerint sírógörcsbe, a pusztába, illetve esős idő esetén a mellékhelyiségbe kergetnek. Én tökéletesen megértem, hogy egy PlayStation-tulajdonos konzolján megjelent cuccokról óhajt minél többet olvasni, míg egy PC-st vajmi keveset érdekelnek a NG4-újdonságok – na de könyörgöm, hogy a szűzmáriába tudnék mind a kettőnek kedvére tenni, amikor multiformat magazin vagyunk?! Ezen rágódok már majd egy éve... Az első megoldás egy esetleges oldalszámnövelés lehetett volna, de az nem jelentett volna alternatívát egyik félnek sem, hiszen pont ugyanott tartottunk

volna, amellet, hogy fel kellett volna még emelni az újság árát is. Addig vakargattuk itt elmélázón tarkónkat (mindenki a sajátját, természetesen) *(De akkor az esemény ki volt a közönség...)* (Nicsák, ki beszél?! Martin partizánkodik a szövegemben – ezentúl az ő bugjait színezem.), amíg leesett a tantusz: bőven van már annyi konzoltulajdonos az országban, hogy érett legyen az idő egy önálló konzolos újság elindítására. Ezzel megoldódik a gordiuszi csomó: mindenki a saját géptípusáról olvashat a saját újságjában, nem kell senki mással közös táliból cseresznyéznie. Főszerkesztőnek magától adódott Martin koma. *(Köszönet)* Úgyis egész álló nap itt lebzsel – ha már ennyi szabad ideje van, esetleg azt eltolthatná olyan tevékenységgel is, ami NEM a helyiségben tehető, és pillanatnyilag még működőképes elektronikai berendezések lakóvilágának tönkretételére irányul *(Ha egy alkalommal nem rácsapom a kezemet a fejemre, megint az a csomó...)* (Meglehet, viszont így négy napig négy gépből egyen sem tudott senki sem dolgozni, míg meg nem sügtam nekéd, hogy amit a kezében tartasz, az nem egy videokártya, hanem egy winchester.), hanem szép, jó, hasznos, meg ilyenek. Arról már ne is beszéljünk, hogy ez a húzás – átmenetileg megoldja az állandó helyhiányra vonatkozó problémáimat, hiszen a felszabaduló helyet kedvemre feltölthetem olyan dolgokkal, amiket alkalmasint a fejemben forgatok. (Például a szemmemmel.) A drámai bejelentés tehát a következő – itt lépnek be a harosnák –:

Az 576 KByte a 11/12 számáig marad meg a "régi", multiformat tartalommal – onnantól kezdve két részre oszlik: az 576 KByte a továbbiakban PC-s tartalommal lesz, továbbá a patinás nevet, míg az 576 Konzol fog gyógyírt nyújtani a konzol (és elsősorban PlayStation-) tulajdonosok információéhségére.

Mivel jövőre szeretnék az eddig szokásban lévő pár dolgon változtatni, szeretném most megragadni az alkalmat, hogy néhány elképzelésemet megosszam veletek (már csak azért is, hogy előzetes népharag esetén elhessegessem magamtól téveszméimet és meg se próbálkozzak velük):

1. Jelenleg roppant kevés a híreknek, újdonságoknak fenntartott hely. Hetente több tucat új játék jelenik meg és alig tudunk egy-egy kőszort rájuk szólni, nemhogy képet is közöljünk róluk (tanulságos példa volt erre például a múltkor ECTS-beszámoló, amire nem volt elég az 5 oldal) – így tehát szeretnék a híreknek nagyobb teret szentelni.

2. A különféle játékkiadóknak megvan az a jó szokásuk, hogy időről-időre ellátnak bennünket készülő játékok különféle stádiumban (alfa, béta, néha omega) lévő előzeteseivel, amelyekre ezidáig szinte semmi hely nem jutott. A továbbiakban szeretnék az ígéreteknek némi teret szentelni – ha csak fél oldalnyit is. Gondolom ezt olyan formában, mint például most a Worms 2. esetén.

3. Szeretném elkülöníteni egymástól a tesztek és a leírások/megoldásokat. Az előbbieket így alkalmasint nem foglalnak el három oldalt, az utóbbiak pedig szép pálcika betűkkel fognak szerezni egy külön blokkban.

4. Elképzelhetőnek tartok esetleg nem kizárólag játékokról szóló, de természetesen azokhoz kapcsolódó cikkeket is. Gondolok itt elsősorban olyanokra, mint

– "Miből lesz a cserebogár?" (bepillantás egy adott játék készítésének kulisszáitáiba)

– "Kiből lesz a cserebogár?" (névesebb játékkészítő cégek, projektvezetők bemutatása)

– "Értsük meg a Vári Zoltit!" (névessé töltnékünk értelmező szövegre, melyben fény derül arra, hogy mi a szösz az a Gouraud-shaded polygon) *(Ezt én is sokszor írtam meg...)*

és így tovább. (Most nem sorolom fel az összes ötletemet, mert esetleg átlógnék a másik oldalra, ahol a mi Martinunk óhajtja kifejtetni elképzeléseit terveire vonatkozólag – bár ahogy ismerem, ahhoz elég lenne egy sor is...)

5. Ami már biztos: jövőre nem lesz dupla szám nyáron egyik újságnál sem, tehát júliusban és augusztusban is a szokásos terjedelemben és áron jelenünk meg.

6. A két újság megjelenéséről: mint azt már az Aktuálisban is említettem, az 576 KByte megjelenését minden hónap 10-re fogjuk előrehozni (leszámitva a januárt, ahol ez a nyomdai átfutás és az ünnepek miatt kissé körülményes lenne) – míg az 576 Konzol mindig

25-e tájékán kerül az újságosstandokra, kivétel a bemutatkozó szám, ami december 10-e körül.

7. Előfizetőink figyelmébe: mivel a két újság ára nem lesz azonos, van egy kis malőr azokkal az előfizetőinkkel, akiket inkább az 576 Konzol érdekelne. Nyilván nem óhajtunk senkit átverni, így lehetőséget biztosítunk arra, hogy ők némi különbözettel attegyék az előfizetésüket az 576 Konzolra, illetve addig kapják a számaikat, ameddig az eredeti 576 KByte-előfizetésük fedezi az árát. Választásukat lehetőleg minél előbb szíveskedjenek jelezni felénk. Az 576 Konzol egyébként jövő hónaptól kezdve kedvezményes áron előfizethető lesz (a következő számunkban már megtaláljátok az előfizetési szelvényt).

Díohéjban egyelőre ennyit az elképzeléseimről, amelyeket magától értetődően azért tártam elétek, hogy még időben megtehessétek hozzászólásaitokat, illetve megírjátok további ötleteiteket. Martin már nagyon kapaskodik a billentyűzetbe az asztaltúlfele, szóval átadom neki a szót. (Ja nem, még egy röpké megjegyzés: nem tudom felfigyeltetek-e rá, hogy az én isteni szavaim szinte világítanak a sötétségben, míg az övéi erőteljesen csökkentik a túloldalt áradó fényt?)

Na, mondjad Martin, én majd pirossal kommentáljak.

KONZOL

2014-15 Many members of the faculty are leaving the University and the University is looking for new faculty members. The University is looking for new faculty members who are interested in teaching and research in the field of **Computer Science**. The University is looking for new faculty members who are interested in teaching and research in the field of **Computer Science**. The University is looking for new faculty members who are interested in teaching and research in the field of **Computer Science**.

MEGKÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYÜJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500** forintért rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
A megjegyzés rovatba ird be:

"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	218,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Barabankénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

576
KByte

NINTENDO 64
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center,
Center Court 237**

Tel.: 419-4117

(A szökőkútnál)



Hamarosan újból 576 KByte Shop nyílik Győrben!

Új címünk: Kisfaludy utca 14.

További információkért hívd a (96)-317-509-es számot!